
DISFRUTA CADA MES DE LOS JUEGOS MÁS NUEVOS CON LA REVISTA NÚMERO 1 DE XBOX 360
XBOX 360
LA REVIST DE XBOX
6,95€ Nº5 ABRIL 2007
13 demos: Pro Evolution Soccer 6, FIFA 07, Superman Returns, Eragon, Doom.
16 DEMOS JUEGA CON TU XBOX
Scott y sus 'Ghost' han vuelto
¡LLENA EL CARGADOR!
GHOST RECON 2
ADVANCED WARFIGHTER
DEF JAM: ICON
Ritmos endiablados
VIRTUA TENNIS 3
Raquetas al rojo vivo
Y ADEMÁS... COLIN MCRAE: DIRT UNREAL III MASS EFFECT
CLIVE BARKER'S JERICHO TWO WORLDS SHADOWRUN
THE ELDER SCROLLS IV OBLIVION THE SHIVERING ISLES
9 771887 110007

Momento, tras momento, tras momento de brillantez

Imágenes reales del juego en acción












Virtua Tennis © SEGA. SEGA, the SEGA logo and VIRTUA TENNIS are either trademarks or registered trademarks of SEGA Corporation. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners. All rights reserved. © 2005 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "", "Playstation", and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

XBOX 360
XBOX LIVE
Virtua Tennis 3
3+
SEGA

A LA VENTA EL 23 DE MARZO

Vuelve el juego de tenis más sobresaliente de todos los tiempos,
con un tenis que es simplemente perfecto, golpe, tras golpe, tras golpe, tras golpe.

www.virtuatennis.net





Bienvenido


Director: David Sanz
T: 91 321 52 89
E: dsanz@recoletos.es

LA VERDAD, es un placer conocer a gente como la de Mercury Steam, un estudio de desarrollo español y ubicado en Madrid que continúa la historia de otros grandes como Pyro Studios y su *Commandos*. Su ***Clive Barker's Jericho*** promete ser uno de los grandes lanzamientos del año, sobre todo por lo mucho que se meten en el papel. No hay nada más que echar un ojo a estas dos primeras páginas de vuestra revista para ver cómo se las gastan los miembros del equipo. Un lujo para el que ya queda menos y del que os ofrecemos un pequeño avance en este número.

Y decimos que da gusto conocer a personas como ellos porque en un negocio en el que muchas veces la relación de las revistas y los desarrolladores de los juegos que después salen publicados no es muy cercana, Mercury Steam demuestra que todavía podemos echarnos unas risas con los creadores de nuestros juegos favoritos cuando se hace un reportaje. Que no todo es sota, caballo y rey, o lo que es lo mismo, preview, review y nota final.

Para nosotros los juegos son mucho más que eso. Son una forma de pasar la vida, y como tal, tenemos que disfrutar al máximo de y con ellos. Las previews, reviews y las notas las tenéis en esta revista y en muchas otras. Esperamos que nosotros os estemos ofreciendo algo más.

Recuerda...
¡Nos vemos en Xbox Live!



PÁGINA 08

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2: La guerra del futuro más realista en Xbox 360. Ubisoft nos desplaza a la frontera de EEUU y México para solucionar un nuevo episodio de rebeldía con Scott Mitchell.



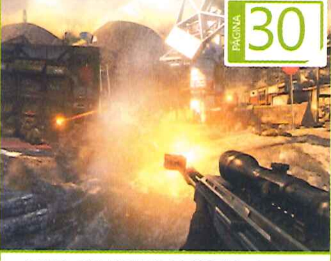
DEF JAM ICON: Ser estrella de la música hip hop no sólo se consigue encima de un escenario. Si quieres avanzar de verdad con Def Jam Icon vas a tener que utilizar los puños a base de bien.


Reviews: Gustavo Maeso
T: 91 337 32 20
E: xbox360@recoletos.es
Gamertag: OXM Maeso

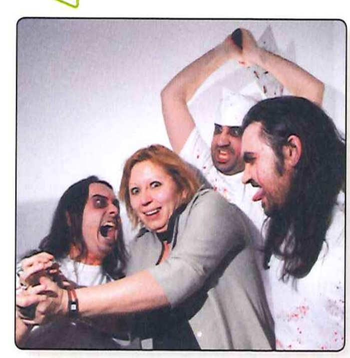

Reviews: Xcast
T: 91 337 32 20
E: xbox360@recoletos.es
Gamertag: OXM Xcast



STAR WARS THE FORCE UNLEASHED: La Fuerza clama venganza. Un nuevo episodio entre el III y el IV para la saga.



THQ GAMERS DAY: Un largo viaje a San Francisco nos sirve para ver todo lo nuevo de THQ.


Arte: Sol García
T: 91 337 32 20
E: mgsanchez@recoletos.es


Redacción: Chema Antón
T: 91 337 32 20
E: xbox360@recoletos.es
Gamertag: OXM Chema



Director: David Sanz Verjano
Redacción: Chema Antón
Arte: Sol García
Diseño: José Juan Gámez (director de arte) y Antonio Hervás
Han colaborado en este número...
Gustavo Maeso, Xcast, Marble, Jorge Núñez, José M. Rodríguez, Rosa Royán, Mari Paz Ponce, Fabiola Palom Juan Manuel Castillo, José Manchado y Yolanda Moral
P.º de la Castellana, 66. 2ª planta
28046 Madrid. **Tfno.** 91 321 52 89 / 91
e-mail: xbox360@recoletos.es

REVISTAS MARCA:
Director gerente: Ángel Montero
Director editorial: Carlos Carpio
Jefe de Márketing: Elena González
Jefe Publicidad revistas de Deportes: Conrado God

PUBLICIDAD Novomedia S.A.
P.º de la Castellana, 66. 28046 Madrid
Tfno. 91 337 32 58
Presidente: José Manuel Rodrigo
Director del área de prensa: Emilio Rabasa
Director de Publicidad: Carlos Linares-Rivas
Responsable Publicidad Xbox 360: Ignacio Cartas
Pº de la Castellana 66, 4ª planta. 28046 Madrid.
Tfno. 91 321 69 64 / 680 582 738
Coordinación: Aurora Fernández
Tfno. 91 337 32 50. **Fax:** 91 337 37 84
Barcelona: Valentín Martí (director) y Eduard Carcaré.
Tfno. 93 227 67 11.
Bilbao: Juan Luis González Andulza.
Tfno. 94 435 65 20.
Valencia: José Vicente Sánchez-Beato.
Tfno. 96 351 77 76.
Andalucía: Antonio Martos. **Tfno.** 95 499 14 40.
Galicia: La Coruña: Juan Miguel Viu Rodríguez. **Tfno.** 981 20 85 37 **Vigo:** Manuel Carrera de la Fuente. **Tfn** 986 22 91 28. **Fax:** 986 43 81 99
Zaragoza: Álvaro Cardemil. **Tfno.** 976 30 24 22

SUSCRIPCIONES:
Pº de la Castellana 66, 4ª Planta 28046 Madrid. 902 37 33 37 L-V de 9 a 18 h.
www.suscripcionesrecoletos.com/
suscripciones@recoletos.es
EJEMPLARES ATRASADOS
ENTREGAS URBANAS: 902 50 54 86 /
Fax: 91 208 93 31. L-J de 9 a 15 h. y de 16 a 18 h; V de 8 a 15 h.
PRODUCCIÓN
Fernando García Monzón / Jesús González/ Andrea Beneras. **Tfno.** 91 337 43 61
IMPRIME: LITOFINTER INDUSTRIA GRÁFICA
Mar Mediterráneo, 16 - Polígono Industrial 28830 San Fernando de Henares (Madrid).
Tfno. 91 675 70 00
DISTRIBUCIÓN
Pº de la Castellana, 66, 28046 Madrid
Tfnos. 91 337 31 67 Y 91 337 37 91
PRINTED IN SPAIN / IMPRESO EN ESPAÑA. Depósito Legal: M-45004-2006

© RECOLETOS GRUPO DE COMUNICACIÓN S.A. Madrid 2007. Todos los derechos reservados. Esta publicación no puede ser reproducida, distribuida, comunicada públicamer o utilizada, ni en todo ni en parte, ni registrada en, o transmitida por un sistema de recuperación de informaci en ninguna forma, ni por ningún medio, sea mecánico, fotoquímico, electrónico, magnético, electroópico, por fotocopia o cualquier otro, ni modificada, alterada o almacenada sin la previa autorización por escrito de la sociedad editora. Queda expresamente prohibida la reproducción de los contenidos de la Revista Oficial XBO 360 a través de recopilaciones de artículos periodísticos, conforme al Artículo 32.1 de la LEY 23/2006, texto refunc de la Ley de Propiedad Intelectual. Para autorizaciones, propiedadintelectual@recoletos.es

NÚMERO 1 Xbox360: La Revista Oficial Esta publicación contiene material impreso con permiso de Future Publishing Ltd en el Reino Unido. Xbox 360: The Official Xbox Magazine ® (UK) Copyright © 2007 Future Publishing Ltd. Todos los derechos reservados. Xbox 360: The Official Xbox Magazine es una marca registrada por Future Publishing Ltd en Estados Unidos, Reino Unido, Francia, Alen Italia, Australia, Taiwán, Portugal y España. En Estados Unidos Future Publishing Ltd posee la licencia para publicar Xbox 36 OXM en todos los territorios, excluyendo Japón. Si está inter en contar con la licencia contacte con Simon Wear, Internatic Licensing Director en el +44 (0) 1225 442244 o en simon.we futurenet.co.uk Xbox 360: La Revista Oficial Xbox es la licenc exclusiva en lengua española de Xbox 360: The Official Xbox Magazine en España. Xbox, Xbox 360, Xbox Live y sus logos marcas registradas de Microsoft Corporation en los Estados y/o en otros paises. Xbox 360: The Official Xbox Magazine e publicada bajo licencia de Microsoft y es una publicación independiente y no afiliada con Microsoft Corporation.



NOS METEMOS EN LA CARNICERIA DE JERICHO
PÁGINA 64
Javier 'Chope' Grafista 2D
Luis Miguel Herrera Animador
Julio César Espada - Modelador
Fotos: José Manchado
Maquillaje: Yolanda Morales



Contenidos





¡EN EL DVD!

JUEGA A PRO EVOLUTION SOCCER 6, **FIFA 07,** SUPERMAN RETURNS, **ERAGON,** DOOM... ¡Y MUCHO MÁS!





Con Vodafone live! en tus manos, Europa se rendirá a tus pies



Vive en exclusiva la pasión de la UEFA Champions League

Ponte las botas y entra en Vodafone live! para descargarte en exclusiva el videojuego UEFA Champions League. Si juegas bien tus cartas, llevarás a tu equipo a lo más alto del fútbol europeo.

Encuéntralo en tu **Menú Vodafone *live!* → Videojuegos**

Además, al descargarte el videojuego oficial de la UEFA, entrarás en el sorteo de un viaje para dos personas a la final de la UEFA Champions League, que se celebrará en Atenas el 23 de mayo de 2007.

Es tu momento. Es Vodafone.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2006-2007
VIDEOJUEGO OFICIAL

EA SPORTS

Disponible para clientes Vodafone live!. Promoción válida del 23/03/2007 al 02/05/2007 ambos inclusive. Consultar bases en www.vodafone.es/bases. Precio válido para Península y Baleares (IVA incluido): Precio por descarga: 3,48€ para Vodafone live!. Precio de navegación: 58 cents./conexión. Fuera del Menú Vodafone live! 58 cents./conexión hasta 512 kb. El precio de conexión incluye todo el tráfico de datos y el acceso a contenidos gratuitos. Más información en el 1444 o en www.vodafone.es/live UEFA CHAMPIONS LEAGUE™ 2006-2007 © 2007 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved. Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. The UEFA word and UEFA Champions League words, the UEFA Champions League Starball Logo and the UEFA Champions League Trophy are registered trademarks and copyright of UEFA.


XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL DE XBOX
IMPRESCINDIBLE

GRAW2

EDITOR: UBISOFT
DESARROLLADOR: REDSTORM
JUGADORES: 1-4 PANTALLA PARTIDA, 2-16 SYSTEM LINK, 2-4 CO-OP
LANZAMIENTO: DISPONIBLE
ONLINE: 2-16 JUGADORES COOPERATIVO Y RED, DESCARGA DE CONTENIDOS
PERSONALIZACIÓN: CLANES, LOGOS...

GRAW2

Tom Clancy's GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

Yo no tengo nombre, yo no he estado aquí, soy un 'Ghost'

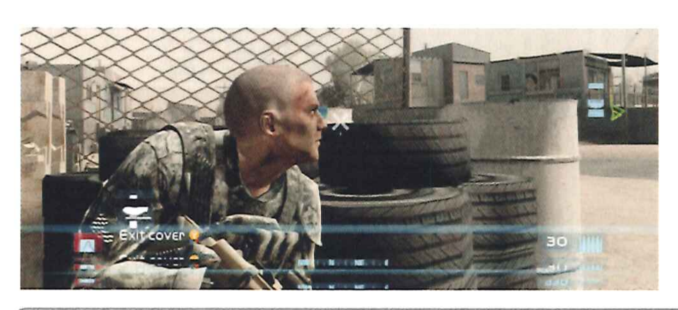
ANALIZADO POR: OXM Maeso



YA HACE UNOS AÑOS que el género de los shooters tácticos tiene un nombre propio y ése es *Ghost Recon,* otra de las sagas con el sello inconfundible de Tom Clancy, que ha encandilado ya a los usuarios de Xbox con varias entregas. Hace menos de un año, Xbox 360 tenía la gran suerte de contar con el último título de la saga, un juego que metía a los 'Ghost' de lleno en la nueva generación. Pero en muy poco tiempo, el género de la acción ha puesto el listón muy alto en la blanca de Microsoft y los chicos de Ubisoft no han querido perder el tren de la calidad. Así, llega la secuela de aquel espectacular título, que continúa su envolvente historia allí donde la dejó aquél, que mantiene vivas las mejores sensaciones de esta saga mítica y que añade importantes elementos, que mejoran la experiencia de juego de manera exponencial. Cambia el cargador y afina tu espíritu táctico y estratégico, porque esto no es un simulacro, chaval. Seguro que aún no te ha dado tiempo de explotar al máximo todas las opciones de *GR: AW*, de jugar todas sus misiones en el modo más difícil, ni mucho menos te habrá dado tiempo a cansarte con los modos Xbox Live del juego. Pues que sepas que ya tienes disponible la segunda parte, calentita en tu tienda de videojuegos habitual. Una secuela que multiplica la experiencia bélica del primer juego, añadiendo gran número de novedades. El primer gran acierto del título, a nuestro modo de ver, es el mantenimiento constante de una sólida historia de confrontación bélica y de tensiones internacionales, tal y como consiguieron hacer en la primera entrega. Si jugaste a ésta, recordarás a su protagonista, Scott Mitchell, y su grupo de 'Ghost'. Aquel juego acabó con la liberación del presidente mexicano. Justo aquí comienza esta nueva aventura, situándonos en el año ▶▶



2014, con un México plagado de rebeldes que pretenden derrocar a su gobierno y atentar contra los Estados Unidos. La frontera mexicana está que arde, pero un tratado internacional impide al ejército americano intervenir en un conflicto en la zona. Pero claro, como se supone que la seguridad de los Estados Unidos peligra (ya sabéis como funciona esto) el Presidente de los USA (fiel seguidor de George W. Bush) decide no permanecer de brazos cruzados. Así que esto se convierte en una misión para los 'Ghost', un cuerpo de élite con la tecnología más avanzada, que debe actuar en la zona en secreto, apoyando al ejército mexicano, aún fiel a su derrocado gobierno. Nosotros nos volveremos a meter en la piel de Mitchell, todo un héroe de guerra tras su anterior incursión, y sólo dispondremos de 72 horas para intentar arreglar las cosas en la zona. Durante este tiempo iremos completando misiones, pero sin perder de vista, en ningún momento, toda la historia que nos envuelve: los detalles del conflicto internacional, los movimientos de las tropas amigas y enemigas, la situación de las distintas ciudades en guerra, etc. Todo tiene un hilo conductor fantásticamente conseguido, muy poco habitual en este tipo de juegos, que nos mete en ambiente de forma magistral. Esto lo consiguen las comunicaciones constantes con superiores, que nos ponen en aviso de todos los contratiempos y cambios de situación, las conversaciones con otros miembros del equipo, con otros soldados que nos prestan ayuda puntual o transporte y, sobre todo, por el papel omnipresente de los medios de comunicación. Esto es un conflicto del siglo XXI; la prensa lo está retransmitiendo en directo. Así, constantemente podremos ver las noticias de diferentes televisiones, que hablarán de la situación en la zona o de los diferentes acuerdos o declaraciones de los

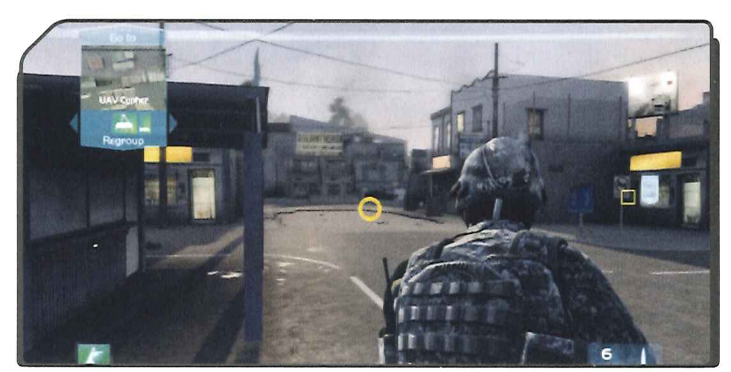






ARMADOS HASTA LOS DIENTES

En esta segunda entrega de *GRAW* el armamento es realmente importante y sus desarrolladores han incluido un gran número de nuevos juguetes para tus Ghost. Hasta 27 nuevas armas están disponibles en este juego (tanto en el modo campaña como en los modos multijugador) por lo que el arsenal llega hasta las 62 armas. En cada misión es importante elegir, además del mejor equipo humano, las armas más adecuadas para enfrentarnos a cada reto, a cada citación sobre el terreno. Entre las armas añadidas, el equipo de desarrollo destaca la nueva serie Storm, armas automáticas de corto alcance como el rifle Rx4 Carabine, la ametralladora Cx4 CMG o la pistola Px4 con silenciador.






¿Y si conoces a tu nueva NOVIA
mientras
entrenas?
19,90€
24,90€
ADO
Patrocinador del Equipo
Olímpico Español
Boomerang
Del 31 de marzo al 22 de abril de 2007
El Corte Inglés
Planta de Deportes

Buscar la cobertura es algo mucho más manual.

políticos internacionales implicados en el conflicto. Todo muy real y casi sin cortes de carga, lo que consigue nos metamos en la historia de lleno. Además, esas 72 horas de conflicto parecerán reales, ya que asistiremos a los diferentes cambios del día, dependiendo de las horas de cada misión. El conflicto se irá recrudeciendo, mientras vemos anochecer en tres ocasiones, y de la ciudad de Juárez o El Paso, terminaremos luchando en suelo norteamericano, cuando el conflicto haya llegado al momento de mayor tensión.
Y, por supuesto, además de la fantástica historia bélica moderna, lo que ayuda muy mucho al realismo del juego es su excepcional apartado técnico. Lo que podemos ver en pantalla nos ha dejado con la boca abierta. Además del excelente modelado y comportamiento físico de los personajes (tanto nuestro capitán como el resto del equipo y de los enemigos a los que nos enfrentamos) y de los vehículos de combate, lo que más impacta son los escenarios y la ambientación. Las misiones nos pueden situar en medio del desierto, con ventiscas de arena y sucias y derruidas aldeas o en las calles de las principales ciudades del conflicto. Gigantescas urbes, estas últimas, sumidas en el caos, donde todo arde, echa humo y explota. En estas misiones las batallas se ganan calle por calle, cubriéndonos tras bidones, coches humeantes o mobiliario urbano semi-destruido. Aparte de los innumerables detalles de los escenarios (donde no faltan los letreros en un supuesto 'castellano' a veces incomprensible), destacan efectos como el fuego de las explosiones (realmente conseguido) o el humo, que puede levantarse en columnas de decenas de metros y que parece auténtico. De hecho, el humo, tanto el producido por algún incendio, como el procedente de nuestras 'granadas de humo' es un componente fundamental en el título. Puede ser denso y servirnos de cobertura cuando no haya nada cerca con que cubrirnos y, además, reacciona ante el paso de un vehículo o de nuestros propios

FÉMINAS

Muchas aficionadas a *Ghost Recon* habían animado a los desarrolladores del juego a que incluyeran algún personaje femenino en la serie, con el que ellas se pudieran sentir identificadas. Dicho y hecho. En el equipo del capitán Mitchell, entre algunas caras conocidas de la pasada entrega, se cuela la francotirador Alicia Díaz, una dura soldado con una gran puntería.


Cúbrete y utiliza tu rifle de francotirador para acabar desde el suelo con ellos.



Localiza los enemigos utilizando toda la tecnología a tu alcance.

NO TE DEJAS LLEVAR POR LA EMOCIÓN

LOS AFICIONADOS PIENSAN QUE ES UN HÉROE

LA JUNTA DIRECTIVA QUIERE RENOVARLE EL CONTRATO

TU SABES QUE SU MEJOR MOMENTO YA HA PASADO

PIENSA COMO UN MANAGER

Puede que haya sido un goleador legendario, pero tu sabes que sus lesiones le permitirán jugar otro año, como mucho.

Véndele ahora y podrás fichar dos nuevos jugadores que te harán ganar el título la próxima temporada.

Desde fichajes y tácticas hasta cambios de moral y demás quebraderos de cabeza, tendrás que soportar la presión de todos lados y tomar las decisiones correctas. Porque tú y solo tú, debes dirigir a tu equipo a través de todos los partidos para ganar la liga.

Deja de pensar como un aficionado. Empieza a pensar como un manager.

www.footballmanager.net

A LA VENTA EN DICIEMBRE PARA XBOX 360



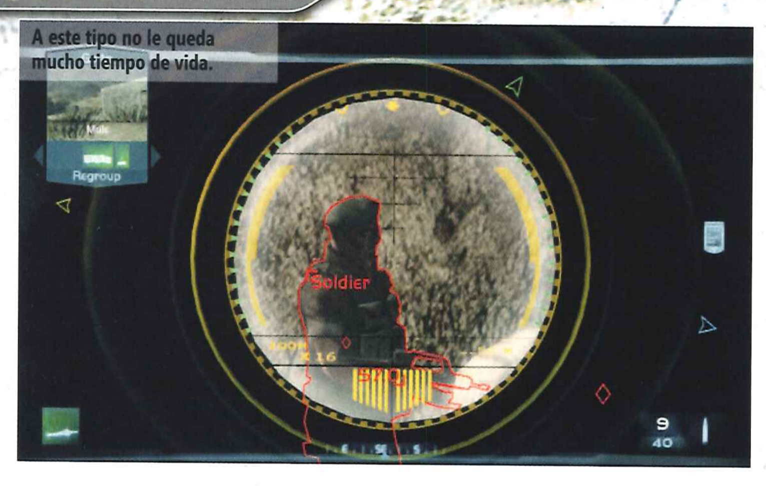
www.sigames.com





www.sega-europe.com

© Sports Interactive Limited 2007. Published by SEGA Publishing Europe Limited. Developed by Sports Interactive Limited. SEGA and SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Football Manager, Sports Interactive and the Sports Interactive Logos are either registered trademarks or trademarks of Sports Interactive. All other company names, brand names and logos are property of their respective owners.



A este tipo no le queda mucho tiempo de vida.



El sistema de localización de objetivos, mejorado.

VEHÍCULOS PARA TODOS

Una gran gama de vehículos estará a nuestra disposición durante las diferentes misiones, para ofrecernos material, transporte, información del campo de batalla, cobertura o apoyo en nuestras incursiones. Entre ellos, MULE, Abrams Apache, Bradley, Little Bird, V22 Osprey. Un lujo para ti y tus compañeros, ¿no?

»El planteamiento táctico de cada incursión resulta vital

▶▶ cuerpos. Un humo impresionante y como no habíamos visto antes. La luz y las sombras, producidas por el sol en los diferentes momentos del día, también ayudan a este conseguido realismo. Dentro del apartado técnico, hay que felicitar a los encargados del audio, ya que los efectos de sonido resultan espectaculares. A esto hay que sumarle un fantástico trabajo de doblaje de todas las voces del juego. Los yankis hablan un perfecto castellano casi de Valladolid, mientras que los mexicanos (ya sean aliados o de las fuerzas rebeldes) tienen ese acento chicano tan característico.
La inteligencia artificial de los enemigos es otro aspecto que ha mejorado notablemente. Los enemigos actúan como un ejército experimentado que se cubre, no corre riesgos innecesarios, se despliega buscando mejor perspectiva de tiro para alcanzarnos, puede realizar emboscadas y que huye a posiciones más seguras cuando se encuentra en inferioridad numérica. En cuanto al modo de juego, esta nueva entrega de ***Ghost Recon*** en todo ha ganado enteros. Como ya sabes, en un juego de este tipo no vale ir dando tiros a lo loco, sino que el planteamiento táctico de cada incursión en solitario o junto a un grupo de soldados resulta vital. La cobertura lo es prácticamente todo durante las misiones. Lo primero que hay que dominar para salvar el pellejo es los movimientos de ocultamiento tras casi cualquier cosa: una pared, una esquina, un coche, un pequeño muro o una grieta en el suelo. Apretando el stick analógico podemos agacharnos o pegarnos a cualquier cosa que nos cubra, para buscar luego una buena posición de tiro para eliminar a los enemigos que nos hostigan.

La misión sobre raíles del helicóptero. Jugabilidad sin igual.Explosiones como nunca.

Irlanda · Inglaterra · USA · Canadá · Nueva Zelanda · Francia · Alemania · Australia

sports &language

especialistas en programas lingüistico deportivos






campamentos en España

sports camps en el extranjero

Tenis, Golf, Baloncesto, Equitación, Fútbol y muchos más

inglés • francés • alemán • + de 100 destinos

cursos de Idiomas para todas las edades

niños y jóvenes • adultos y ejecutivos

Infórmate

902 116 494

www.deportesenotroidioma.com
www.sportslanguage.com



más de 100 destinos

baloncesto • danza • equitación • fútbol • golf • submarinismo
surf • tenis • vela • windsurf


No estar en medio de esa explosión es un alivio.


Tendrás una gran cantidad de vehículos en tu lado. Mola.


Las explosiones son uno de los aspectos más cuidados.


Dispara a todo lo que se mueva mientras se resuministra la MULE.


En el piedra-papel-o-tijera de la guerra, la granada gana al tanque.

Hay varias opciones para asomarnos por encima de nuestra cobertura, sacar la cabeza por un lado y disparar desde una posición más o menos segura. De forma similar a otras entregas, pulsando el botón A y B tendremos acceso al inventario y podremos seleccionar entre las diferentes armas de fuego o las granadas y explosivos que llevemos con nosotros. Pero además de preocuparnos por nuestro propio pellejo y llevar a cabo algunas misiones en solitario, en muchas ocasiones estaremos al mando de diferentes equipos. Y aquí es donde llega la novedad más importante en la jugabilidad respecto a otras entregas de la saga: el perfeccionado sistema de control en combate. El conocido como Cross-Com ha llegado a su versión 2.0 en esta entrega. Situado en la parte superior izquierda de la pantalla, este control en tiempo real nos dará acceso a los diferentes ▶▶


Hablar con tus compañeros es tan simple como siempre.


A veces la tecnología no es tan buena como el sigilo.



El campo de batalla es tremendo y está muy bien detallado.

AQUÍ HAY QUE TENER OJOS HASTA...

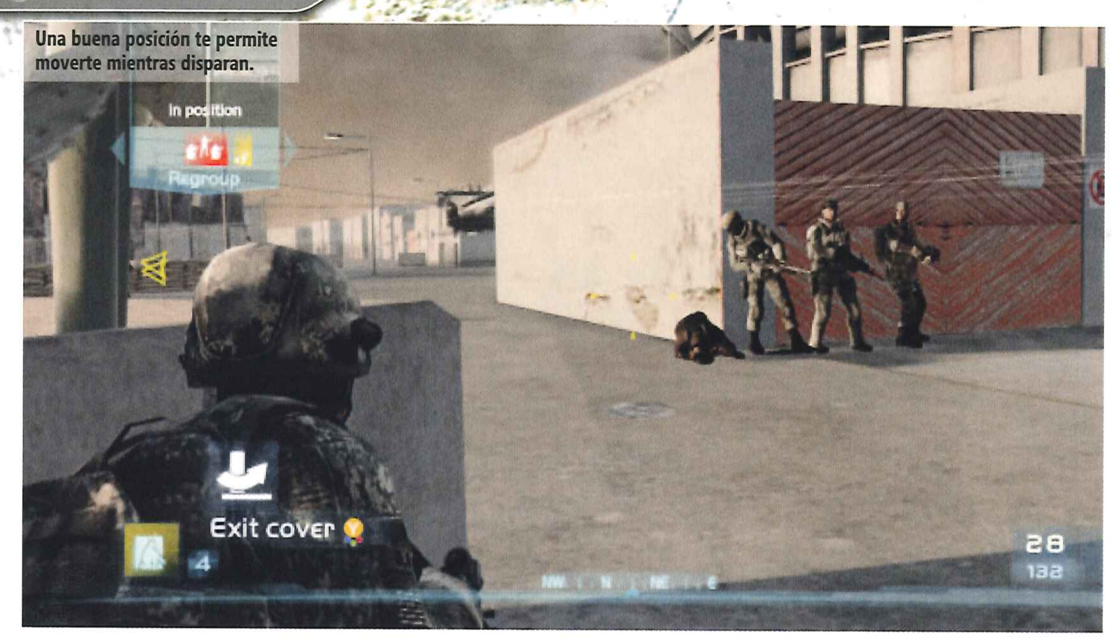
Antes de pasar a la acción es importante tener diferentes perspectivas del terreno en el que nos vamos a meter de lleno. En un juego de acción táctica-bélica como este, la información visual es vital. Y en el juego tenemos un montón de herramientas para ver mucho más allá de lo que ven los ojos del capitán Mitchell. En primer lugar, una buena herramienta a la que echar un vistazo nada más comenzar es el mapa tridimensional de la zona de la misión. Pulsando el botón Back tendremos acceso a este mapa táctico en tres dimensiones, por el que podemos navegar y en el cual se resaltarán los objetivos, las posiciones aliadas y los enemigos, si antes los hemos identificado. Pero el control de batalla Cross-Com, disponible en esta entrega a pantalla completa, nos va a dar la posibilidad de recabar información visual de casi todo el campo de batalla, desde casi cualquier ángulo y sin arriesgar demasiado nuestro pellejo. Manejando el pad analógico y un par de botones podemos acceder a las cámaras que otras unidades llevan consigo. Podemos ver cualquier perspectiva en la que se encuentren nuestros Ghost, gracias a las cámaras que los soldados incorporan sobre sus cascos (e incluso podemos darles órdenes desde esta vista). También podemos echar un vistazo aéreo sobre la zona con los pequeños satélites Drone, que podremos manejar a voluntad para que localice enemigos, o desde las cámaras de los aviones que sobrevuelan la zona. Otra unidad realmente útil es la 'mula' (M.U.L.E.), que no es más que una unidad de transporte de material teledirigida. Una vez que hayamos utilizado su carga podemos ver a través de sus cámaras y manejarla en primera persona, como si fuese un coche teledirigido. A veces es interesante hacerla entrar en sitios peligrosos para ver dónde se encuentran las posiciones enemigas, ya que si ya hemos extraído su carga podemos correr el riesgo de perder a esta unidad. Diferentes opciones que nos proporcionan mil ojos sobre el campo de batalla.



El equipo se toma un respiro antes de entrar en acción.

»Los gráficos son realmente espectaculares. El polvo, las explosiones, los disparos... Todo está cubierto de un halo muy especial, el halo sólo presente en la guerra

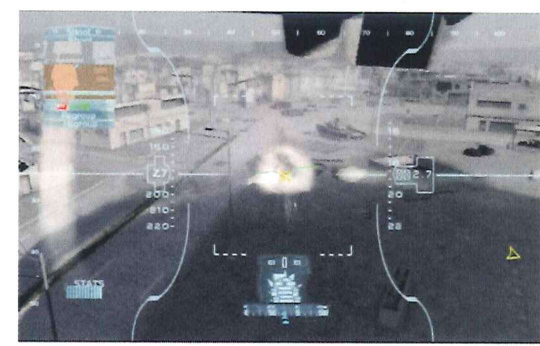
En algunas áreas residenciales se han montado verdaderas batallas campales.



Una buena posición te permite moverte mientras disparan.



Un gran uso de las partículas hacen que el humo y las explosiones sean geniales.



equipos a nuestro mando (ya se trate de un equipo de soldados, alguna unidad robótica, algún blindado o unidades de apoyo aéreas). El pad analógico será nuestro mando de órdenes sobre el equipo elegido. Primero tendremos que elegir a quién queremos dar la orden, eligiendo su icono a derecha o izquierda. Así, podemos elegir a el puñado de 'Ghost' que nos acompañan. Con un toque hacia abajo les daremos la orden de replegarse en nuestra posición, y con un toque hacia arriba acudirán al lugar donde dirijamos nuestra vista.

Así, podemos preparar ofensivas desde diferentes posiciones de tiro o, simplemente, colocar a nuestros soldados en un lugar más seguro. Con un toque del botón LB podemos hacerles pasar del modo 'Recon' (alto el fuego para tomar posiciones de forma sigilosa) al modo 'Asalto' para que disparen a todo lo que se mueva. En el modo asalto ellos buscarán sus propias coberturas e intentarán eliminar al enemigo sin jugarse el pellejo. Aunque a veces los accidentes ocurren y nuestros soldados son alcanzados. En estos casos podemos acercarnos a ellos y curarles o hacer que el médico que nos acompaña normalmente se ocupe de ellos. Con el botón RB podremos pasar a ver la cámara que uno de nuestros soldados lleva consigo y así utilizar esta otra perspectiva para hacernos una idea del campo de batalla. Lo interesante es que desde esta vista también podemos dar órdenes de movimiento y ataque a nuestros hombres. Pero, como hemos dicho, también podremos controlar en nuestras misiones a otras unidades, además de algunos Ghost a pie. Así, y sólo moviendo el pad o de izquierda a derecha podemos seleccionar a una unidad UAV-Drone (un pequeño satélite que sobrevuela la zona, nos da una visión cenital del terreno e identifica enemigos), una unidad Mule (un vehículo robotizado que nos suministra material y que podemos manejar en primera persona como si fuera un coche), un gran catálogo de vehículos blindados (a los que podemos ordenar que avancen a una posición y nos despejen el camino) o unidades aéreas de apoyo (a las que podemos marcar objetivos para bombardear, etc). El hábil control de las unidades a nuestro cargo, así como el reconocimiento del terreno y el buen uso del enorme arsenal que tendremos a nuestra disposición (con toda clase de armas de fuego y explosivos para cada ocasión) marcará la diferencia entre una misión cumplida o un bonito ataúd tapado con una enorme bandera de Estados Unidos. Los amantes de la acción táctica tienen en este título una joya que ha conseguido reunir como ningún otro realismo y jugabilidad a partes iguales.

SI ES ONLINE ES LA BOMBA

Los modos disponibles para jugar a través de Xbox Live son, tal vez, los más apreciados por una gran parte de aficionados a la saga *Ghost Recon*. Lo entendemos, un juego de acción táctica de tanta calidad merece un modo online sobresaliente que nos asegure una vida útil muy larga al título. Y, por supuesto, el equipo de Red Storm no nos ha defraudado. Los modos para Live de *GRAW 2* han crecido en comparación con la entrega del año pasado y nos sorprende con 6 mapas multijugador exclusivos para los modos cooperativos online (el doble que en el título anterior). En estos seis enormes y atractivos mapas podremos compartir misiones a través de la red en una interesante incursión en Panamá, para intentar localizar y frustrar el lanzamiento de varios misiles que pretenden destruir el Canal Panamá. Estas impactantes misiones exclusivas para el modo multijugador en Xbox Live se conectan con la historia principal de la campaña de un jugador. Además, el juego incluye otros 18 mapas para los modos adversario (que incluye distintos juegos por equipo o de forma individual).

Otra novedad importante en la saga *Ghost Recon* es la posibilidad de incluir clanes en las partidas Xbox Live. El juego soporta la creación de estos clanes, se les puede añadir los nombres, logos y más información dentro de la comunidad de juego online de *GRAW 2* (permite añadir una dirección web del clan, un mensaje diario, etc). Esto va a seducir a un buen número de adictos al juego, para crear sus clanes y enfrentarlos a clanes rivales. Los modos online han mejorado notablemente su calidad gráfica, incluyen un gran número de nuevas armas y modelos (incluidos femeninos) y permite utilizar en las partidas en Xbox Live el nuevo y avanzado sistema Cross-Com.





XBOX 360 VEREDICTO

GRAW2

- Excelente historia bélica
- Un apartado técnico envidiable
- El nuevo sistema de control de combate
- Modos cooperativos y versus online
- Pues no sé, la verdad

PUNTUACIÓN:
ACCIÓN TÁCTICA CON LETRAS MAYÚSCULAS





BLU:sens
Lo último en
audio y vídeo portátil,
hogar digital
y comunicaciones
El primer
reproductor
MP3+DivX
portátil con
Bluetooth
del mundo
Blusens.G12
Interface de usuario exclusivo
Desarrollado íntegramente en España
Reproduce MP3, WMA, OGG Vorbis, JPEG y vídeo MPEG4 nativo
Conectividad Bluetooth de largo alcance y tecnología A2DP
Autonomía de batería de 20 horas en reproducción
Pantalla LCD-TFT de 1,8" 256K colores
Dimensiones 7 x 4 x 1 cm
Blusens
con el deporte
Fútbol
Patrocinador del RCD Deportivo de La Coruña
Campeonato del Mundo de Motociclismo
Patrocinador del equipo Blusens Aprilia (125cc - 250cc)
Hockey Patines
Patrocinador del Club Liceo de La Coruña
Baloncesto
Colaborador del CB Estudiantes
www.blusens.com
:be different

¡EN EL DVD!

XCAST

AUTOR:



¿YA TE HA SALIDO EL MENSAJE DE QUE TU DISCO DURO ESTÁ LLENO? Déjate de descargas y la eterna promesa de limpiarlo algún día. Disfruta con nuestro DVD mensual de las mejores demos jugables y gran cantidad de contenido extra, como vídeos, reviews y avances... **¡SIN OCUPAR ESPACIO EN TU DISCO DURO!**

¿Necesitas ayuda? Sigue nuestros consejos para jugar las demos jugables de este mes

¡13 DEMOS





GRATIS **¡TENEMOS TODAS LAS DEMOS PARA QUE LAS DISFRUTES YA!**





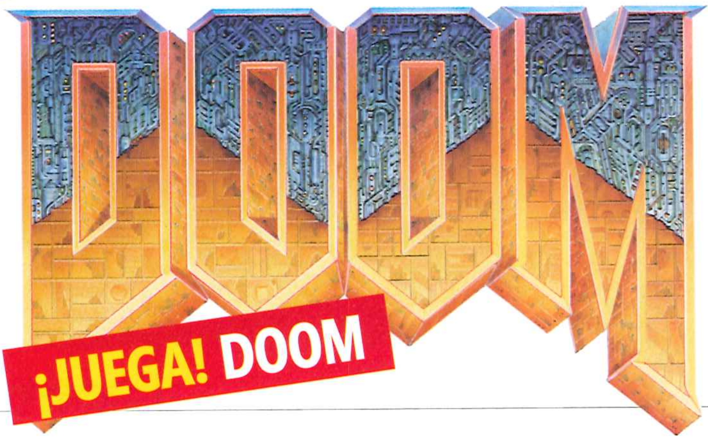
9 TRAILERS Y MÁS!















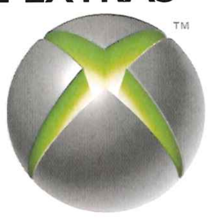


SACA TODO EL PARTIDO A UN DVD LLENO DE EXTRAS

DEMOS Nuestra revista no es como las otras: nuestra revista se juega. No hará falta que te descargues nada ni que ocupes parte de tu disco duro: te ofrecemos un DVD lleno con 13 demos, entre las que no te puedes perder PES 6 o FIFA 07 ni los siempre divertidos de Xbox Live Arcade, que hemos decidido recopilar para que no tengas que gastar tus Microsoft Points y puedas valorarlos antes de descargarlos del Bazar de Live.

VÍDEOS Ni todo el mundo tiene acceso a Internet (sois pocos ya), ni tiene que enterarse de todos los trailers en la web... Aquí recopilamos algunos de los más espectaculares de los últimos tiempos. Se hace la boca agua.

REVIEWS Y AVANCES Nuestros colegas ingleses analizan también, que no es poco, y nosotros te damos acceso a sus críticas.





¡JUEGA YA! FIFA 07

LA DEMO, AL DETALLE

EDITOR: EA | **DES:** EA SPORTS | **JUG. DEMO:** 1-4 | **XBOX LIVE:** NO

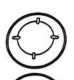


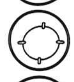


LA BATALLA POR EL TRONO DEL FÚTBOL ES ENCARNIZADA y cada año las dos grandes propuestas se acercan más, en cuanto a jugabilidad, y EA es nº1 es en el despliegue gráfico para esta ocasión. Cada uno de los detalles que podemos ver en esta demo están diseñados para Xbox 360, lo que le da un aspecto inigualable. En esta ocasión, la demo se limita a recrear la primera parte de un emocionante partido entre el mejor equipo de cada una de las ligas que incluye la versión final: F.C. Barcelona, Olimpique de Lyon, AC Milán, Werder Bremen y el C.D Guadalajara de la Liga mexicana. La demo no incluye, por supuesto, todas las opciones disponibles en la versión final del juego y se echarán de menos, además de los equipos, la posibilidad de jugar a los diferentes modos de juego, como el Modo Manager, el Modo Desafío o el Modo Fiesta de Fútbol, aunque fuese en versiones reducidas.

Controles

Juega bonito, marca gol y haz vibrar a la afición

 MOVERSE

 MOVIMIENTO AL PRIMER TOQUE

 NO SE USA

 PASE RASO

 TIRAR

 PASE ELEVADO

 PASE AL HUECO



DESMARQUE



SPRINT



NO SE USA



HABILIDAD

Lo mejor

Respira la atmósfera de un partido de máximo nivel, coge el mando y levanta a la grada con el fútbol más espectacular

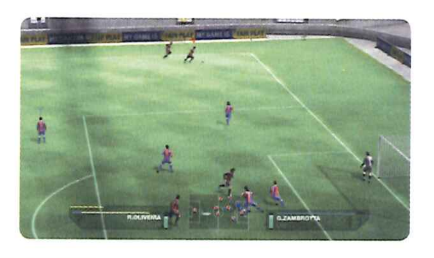
ELIGE TU CONTROL
La rivalidad de esta saga con *PES* es un hecho. Así, en opciones podremos elegir el esquema de control de la saga de Konami, si eres de los que no se quieren desprender de un sistema de control que ha cautivado a muchos.



CON CALMA
La velocidad no es una buena amiga. Al sprintar perderemos control sobre el movimiento del balón y de nuestro jugador. Por eso, es aconsejable soltar el gatillo cuando tengamos rivales delante para llevarla al pie.



APUNTA Y DISPARA
Pulsando el botón derecho realizaremos tiros colocados y pases mucho mejores, pero perderán algo de fuerza. Cuando tengas hueco y tiempo para pensártelo es mejor que asegures tu pase o tu centro.





¡JUEGA YA!
PRO EVOLUTION SOCCER 6

LA DEMO, AL DETALLE

EDITOR: KONAMI | **DES:** KONAMI | **JUG. DEMO:** 1 | **XBOX LIVE:** NO

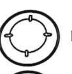


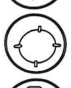


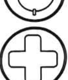
KONAMI Y SU PARTICULAR VISIÓN de nuestro deporte nacional han sabido hacerse un hueco en la colección de juegos de millones de personas por todo el mundo. Su propuesta realista y trepidante engancha a los verdaderos amantes del balompié casi tanto como un buen derby de primer nivel. Aún quedan no conversos a esta "religión" que propone la compañía nipona cada año. Por eso os presentamos esta apasionante demo, que nos permitirá jugar un partido completo con las selecciones de Suecia, Italia, República Checa y España. Encarna al combinado nacional y descubre las opciones de esta saga. Además, qué mejor momento para engancharse, ya que durante todo este año Xbox 360 es la única máquina de nueva generación en la que podemos disfrutar del mejor fútbol virtual. Otra cosa es que aproveche la capacidad de nuestra blanquita....

Controles

Regatea, mira al portero y chuta...

 MOVERSE

 PASE MANUAL/ REGATES ESPECIALES

 NO SE USA

 PASE RASO

 PASE ELEVADO

 TIRAR

 PASE AL HUECO

 ESTRATEGIA

HABILIDAD

 CAMBIAR JUGADOR

 SPRINT

Lo mejor

Siente la libertad sobre el campo de juego y consigue penetrar la defensa rival con goles espectaculares.

TIRA LA PARED
Una táctica casi infalible es apretar es botón izquierdo y el de pase dos veces. Con un pase 1-2 nos libraremos de nuestro marcador y nos quedaremos, casi siempre, en ventaja. Cuidado, a veces el balón se va muy largo.



EQUIPACIONES REALES
Las camisetas de las selecciones a nuestra disposición son las mismas que han usado en sus últimos compromisos internacionales. En cuanto a los modelos de los jugadores, los hay más aproximados y menos.



REGULA ESFUERZOS
No podrás cambiar a tus jugadores, por lo que será mejor que no los canses demasiado o pagarás las consecuencias. Para eso, utiliza el sprint sólo cuando sea necesario, no constantemente.





¡JUEGA YA! SUPERMAN RETURNS

LA DEMO, AL DETALLE

EDITOR: EA | **DES:** EA | **JUG. DEMO:** 1 | **XBOX LIVE:** NO

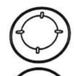


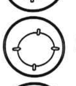


EL REGRESO DEL HOMBRE DE ACERO a los videojuegos ha sido un gran fracaso, para unos, y el mejor juego basado en este superhéroe, para otros. Si lo que quieres saber es a qué grupo pertenece, aquí te damos la oportunidad de probar todos los poderes del superhombre y hacer cuantas "perrerías" se te ocurran por la ciudad de Metrópolis. Viaja a supervelocidad, congela o calcina lo que encuentres a tu paso, con la única limitación de no poder hacer maldades, pues nuestra barra de vida representa el fervor que sienten los habitantes de la ciudad en nuestro personaje. Además, todos sabemos que la maldad no va con el santurrón de Superman y que lo que le va son los gatitos y las mujeres embarazadas. Además, para ser malo ya tendremos a Bizarro, aunque eso sea únicamente en la versión final de este divertido juego.

Controles

Acaba con los guardias entre las sombras

 CÁMARA

 MOVERSE

 SUPERPODERES

 COGER

 BLOQUEAR

 GOLPEAR

 ATERRIZAR

 FIJAR OBJETIVO

 USAR SUPERPODER

BI PLANEAR

 SÚPER VELOCIDAD

Lo mejor

Controla tus superpoderes y conviértete en el ser más poderoso del planeta tierra en su lucha por la humanidad.

SÉ LIBRE
Podrás ir y venir a tu gusto, destrozar filas enteras de coches o incluso maltratar a los indefensos viandantes. Aunque cuentes con algunas misiones y objetivos, podrás saltártelos y hacer lo que quieras.



VIVE LA PELÍCULA
O no, porque *Superman Returns* es una adaptación libre, con hilo argumental y acciones creadas expresamente para la ocasión.



ACABA CON LOS MALOS
El sistema de combos es de lo más básico y consigue meternos directamente en la acción desde que nos enfundamos la capa.



Consigue una Xbox 360 con



Llévate una Xbox 360 al domiciliar tu nómina en ibanesto.com
O si lo prefieres, llévate todos estos productos para tu consola:

- Mando inalámbrico
- Quick charger kit
- Mando Universal
- Gears of War
- Viva Piñata

¿A qué esperas?
¡Hazte ya con la Nueva Generación de consolas!



Viva Piñata

Mando inalámbrico

Quick charger kit

Gears of War

Xbox 360

Mando Universal

Entra en ibanestoxbox.com y entérate de cómo conseguir éstos y otros productos Microsoft







¡JUEGA YA!
ERAGON

LA DEMO, AL DETALLE
PUB: VIVENDI UNIVERSAL | **DES:** STORMFRONT | **JUG. DEMO:** 1 | **XBOX LIVE:** NO

Lo mejor
Vive uno de los éxitos de taquilla de las pasadas navidades y prepara tu espada para acabar con las hordas enemigas.

FUEGO AMIGO
Tendremos a nuestras órdenes a Aspira, el último dragón vivo, aunque sólo podremos llamarlo en determinados momentos.



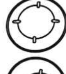
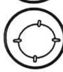
HECHIZOS
Con el gatillo y el botón izquierdo podremos realizar algún conjuro mágico de poca potencia.



FLECHAZOS
Para acabar con los enemigos desde la distancia podremos disparar flechas.



Controles
Lara siempre tiene sorpresas en su control

 SELECCIÓN DE OBJETIVO
 MOVER
 NO SE USA

A ATAQUE RÁPIDO
B ATAQUE FUERTE
X BLOQUEO
Y SALTO

 GI MAGIA
 GD ARCO

BI MAGIA
 BD ARCO



CUANDO UN LIBRO SE TRANSFORMA en película, el siguiente paso suele ser el videojuego. Y como no podía ser de otra manera, ***Eragon***, el best seller de Christopher Paolini, ha llegado a nuestra consola con la sana intención de hacernos pasar un buen rato. Sin mucha complicación ni artificio, nos veremos inmersos en un nivel completo, donde nuestra única preocupación será acabar con todo enemigo que se cruce en nuestro camino. La demo, a muchos fanáticos de los libros, les va a saber a muy poco, pero es suficientemente larga como para hacernos una idea del tipo de juego de acción con el que nos vamos a encontrar.



¡JUEGA YA!
LEGO STAR WARS II

LA DEMO, AL DETALLE
EDITOR: ACTIVISION | **DES:** TRAVELLER TALES | **JUG. DEMO:** 1-2 | **XBOX LIVE:** NO

XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX
EN EL DVD

LA MEZCLA DE LOS MUÑECOS LEGO con una saga como Star Wars suena algo más que extraña. Pero si se da una oportunidad a este explosivo cóctel, lo que será raro es volver a ver a Luke, Leia y compañía como actores de carne y hueso. Nunca antes unos juguetes habían estado tan vivos. Si no nos crees, prueba la demo y quédate tan enganchado como nosotros a este juego ambientado en la trilogía original de la guerra de las galaxias.

Lo mejor
Una segunda parte basada en una primera trilogía... Se trata de diversión pura comprimida en un DVD

MEJOR, CON AMIGOS
En cualquier momento y con sólo pulsar el botón Start, un segundo jugador podrá reengancharse a la acción para ayudarnos en la batalla.

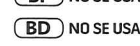
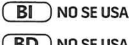


Controles
Saca el rifle bláster y acaba con la república

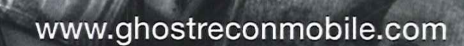
 MOVIMIENTO DEL PERSONAJE
 CÁMARA


 NO SE USA
A SALTO
B ACCIÓN
X ATAQUE
Y CAMBIO DE PERSONAJE



GI NO SE USA
GD NO SE USA

BI NO SE USA

BD NO SE USA







En exclusiva en tu móvil
Vodafone live!

Descárgatelo entrando en el Menú:

Vodafone live! > Videojuegos

o enviando JUE GRAW2 al 521











Precio válido para Península y Baleares (IVA incluido): 3,48EUR para Vodafone live!. Precio de navegación: 58 céntimos por cada conexión. Fuera del Menú Vodafone live! 58 céntimos por conexión hasta 512 kb. El precio de conexión incluye todo el tráfico de datos y el acceso a contenidos gratuitos. Infórmate en el 1444 o en www.vodafone.es/live.

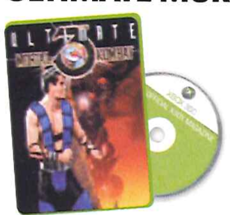
© 2007 Gameloft. All Rights Reserved. Published by Gameloft under license from Ubisoft Entertainment. Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfighter, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Gameloft and the logo Gameloft are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries.





¡JUEGA YA!
8 XBOX LIVE ARCADE

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3



XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX EN EL DVD

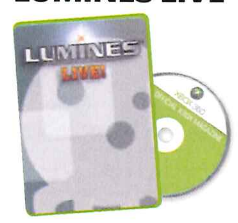
LA DEMO, AL DETALLE

EDITOR: MIDWAY

DES: DIGITAL ECLIPSE

EL ÚNICO TÍTULO CAPAZ de plantar cara al *Street Fighter* de Capcom. Personajes reales, sangre y visceras protagonizan este título de lucha. El mejor de la saga.

LUMINES LIVE



XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX EN EL DVD

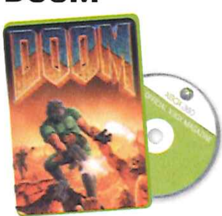
LA DEMO, AL DETALLE

EDITOR: BAZAR

DES: Q!

HAZ GRUPOS DEL MISMO COLOR y escucha cómo tus acciones son las que determinan el ritmo y tiempo de la música del juego.

DOOM



XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX EN EL DVD

LA DEMO, AL DETALLE

EDITOR: ACTIVISION

DES: NERVE SOFTWARE

SE TRATA DEL JUEGO DE DISPAROS por excelencia. Lo comenzó todo, con permiso de *Wolfenstein 3D.* Inigualable atmósfera y genial modo multijugador

ROBOBLITZ



XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX EN EL DVD

LA DEMO, AL DETALLE

EDITOR: BAZAR

DES: NAKED SKY ENTERT.

UNA DIVERTIDA CONSECUCIÓN DE PUZZLES, en los que tendremos que exprimir nuestras neuronas y las habilidades de nuestro protagonista.

NOVADROME



XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX EN EL DVD

LA DEMO, AL DETALLE

EDITOR: BAZAR

DES: STAINLESS GAMES

BATALLAS AUTOMOVILÍSTICAS, DONDE LO ÚNICO QUE importa es quien acaba con más puntos cuando el contador llega a cero.

ASSAULT HEROES



XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX EN EL DVD

LA DEMO, AL DETALLE

EDITOR: BAZAR

DES: WANACO STUDIOS

UN MATA-MATA FRENÉTICO, donde los enemigos salen de cualquier parte de la pantalla, convirtiendo cada nivel en un maremagnum de explosiones y disparos.

CONTRA



XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX EN EL DVD

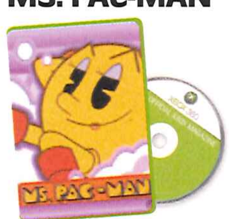
LA DEMO, AL DETALLE

EDITOR: KONAMI

DES: DIGITAL ECLIPSE

UN ARCADE DE ACCIÓN LATERAL en el que disparar con precisión en cualquiera de las ocho direcciones del pad es la clave para sobrevivir.

MS. PAC-MAN



XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX EN EL DVD

LA DEMO, AL DETALLE

EDITOR: BANDAI NAMCO

DES: BANDAI NAMCO

SEGUNDA PARTE DEL COMECOCOS de toda la vida. Sin grandes novedades, salvo nuevos mapas, con más salidas y una inteligencia artificial mejorada para los fantasmas.

Las Leyendas del Rock te esperan en tu Xbox 360

GUITAR HERO II

¡Atrévete con ellos!

Más canciones, más escenarios y salas de conciertos, tocar con tus colegas como si fuerais una banda o enfrentarte a ellos con 3 opciones multijugador, descargar canciones exclusivas a través de Xbox Live y, por supuesto, tocar con una nueva guitarra alucinante. Acepta el desafío y saca todo el rock que llevas dentro. www.guitarhero.es

12+ www.pegi.info

ACTIVISION HARMONIX redoctane

Consigue tu guitarra con el nuevo bundle (juego + guitarra).



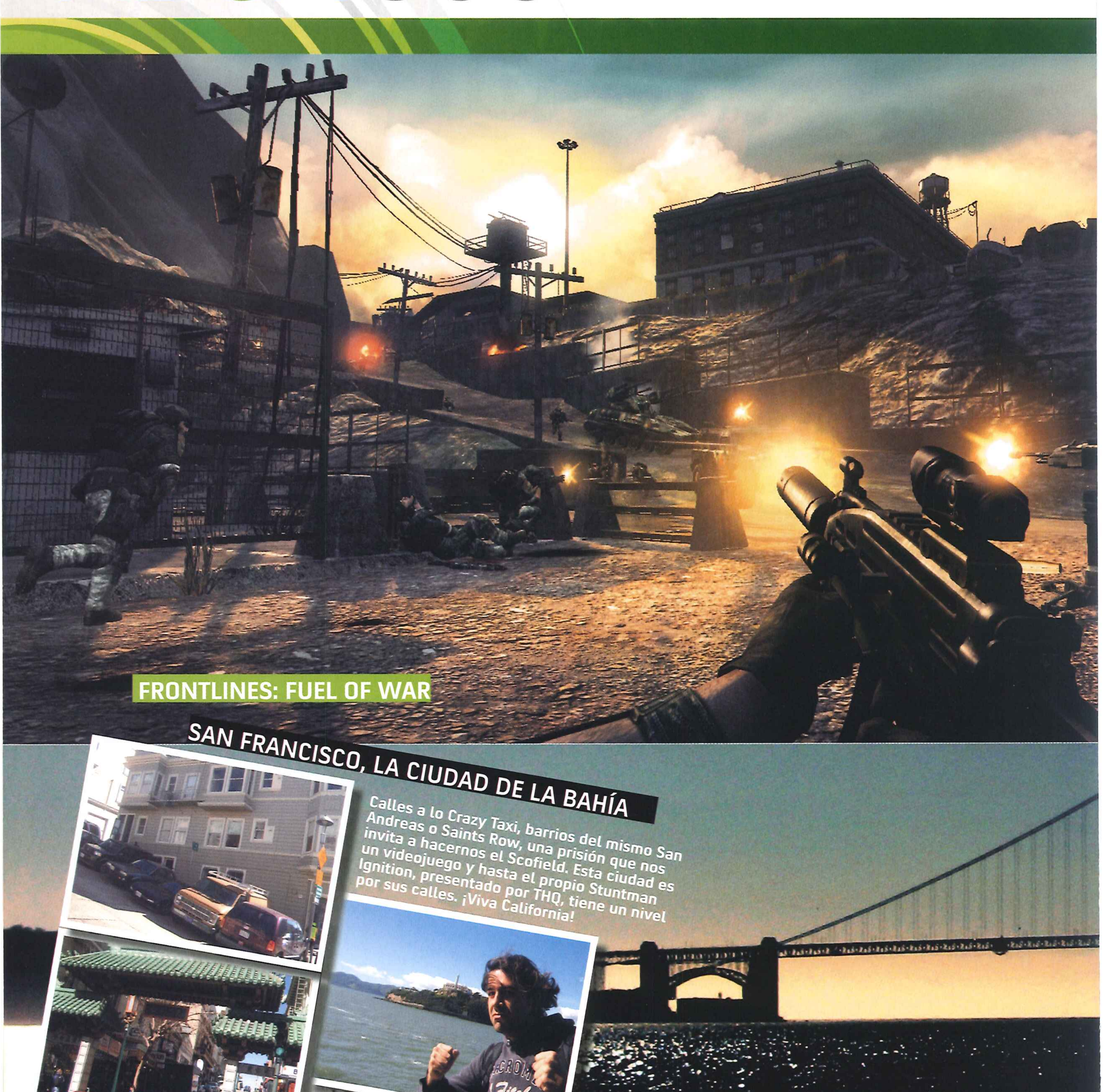
PASA DE NIVEL



www.xbox.com/es

uitar Hero II TM & © 2006-2007 RedOctane, Inc. RedOctane® is a registered trademark of RedOctane, Inc. and Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. Game code © 2005-2007 Harmonix Music Systems, Inc. Developed by Harmonix Music Systems. Covered by one or more of the llowing patents: U.S. Patent Nos. 5,739,457, 6,018,121, 6,225,547, 6,347,998, 6,369,313, 6,390,923, 6,425,822, 6,429,863, 6,645,067 and 6,835,887; patents pending. All Gibson marks, logos, trade dress, guitar models and related rights provided pursuant to license from Gibson Guitar Corp. Used with ermission. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.

XBOX 360 NOTICIAS



FRONTLINES: FUEL OF WAR

SAN FRANCISCO, LA CIUDAD DE LA BAHÍA

Calles a lo Crazy Taxi, barrios del mismo San Andreas o Saints Row, una prisión que nos invita a hacernos el Scofield. Esta ciudad es un videojuego y hasta el propio Stuntman Ignition, presentado por THQ, tiene un nivel por sus calles. ¡Viva California!

NUEVOS JUEGOS

SAN FRANCISCO, ESTADOS UNIDOS DE AMÉRICA DEL NORTE

THQ GAMERS DAY

Viajamos a San Francisco para ver lo nuevo y nos vinimos con muchas ganas de quemar rueda y hacer sangre



AUTOR:
Chema Antón

Con un olorcillo entre rueda y sartén quemadas y sangre esparcida por el escenario acabó el evento de THQ en San Francisco. Kelly Flock, vicepresidente de la firma se encargó de dar anuncio a los seis nuevos títulos de THQ: ***Juiced 2***, ***Moto GP 07***, ***Stuntman Ignition***, ***Conan***, ***Frontlines: Fuel of War*** y ***Ratatouille*** (y alguno sólo para Pc), además de la adquisición de los derechos de desarrollo de ***Warhammer 40K*** en todos los sistemas, Xbox 360 incluida... Suena bien, ¿no?
Tuvimos oportunidad de hablar con responsables del desarrollo de cada uno de los juegos que allí se presentaron y profundizamos en juegos como ***Conan*** y ***Frontlines FoW*** que nunca antes habíamos tenido oportunidad de ver. Incluso nos sentamos durante un buen rato a jugar a este último en la versión multijugador, que se mostraba en el evento. Con conexiones desde Los Ángeles y Nueva York (sede de los desarrolladores del juego, Kaos Studios), estuvimos metidos en una batalla en la que, tengo que decirlo, nos "limaban las uñas" cada vez que salíamos los nuevos. "Es difícil dejarse ganar", nos comentaba uno de los desarrolladores del juego que nos

»THQ anunció Warhammer 40K

observaba caer y caer. En cuanto le pillamos el tacto al control, nos enteramos de la selección de armas y de las posiciones en las que estábamos más seguros, la cosa cambió. Empezamos a derribar soldados de la Red Star como si no costase... ¡Qué se habían pensado! ¡Somos periodistas, no hermanas de la caridad! Ahora sólo esperamos que nos llegue una beta de ***Juiced 2*** para crear nuestro propio coche.

JUICED 2

CONAN

MOTO GP 07

RATATOUILLE

STUNTMAN: IGNITION

san francisco thq gamers day

VISITAMOS EL 'GAME WALK'

Halo, entre los más grandes de la historia
El Metreon es un centro comercial en San Francisco que cuenta con el 'Paseo de los Juegos'. Nos hicimos foto con la de *Halo*.

EN DESARROLLO





FRONTLINES: FUEL OF WAR

La cosa del petróleo está muy chunga, y la gente de Kaos Studios, responsables de desarrollo de este título, lo sabe. Han imaginado una guerra dentro de 20 años, en un escenario que enfrenta a la Coalición Occidental (EEUU y la UE) frente a la Estrella Roja (Rusia y China) por el control del territorio con mayores reservas del 'oro negro'.

ASEGURA LA ZONA

La consecuencia es un nuevo shooter bélico, que, como gran novedad, incluye un modo campaña en el que tendremos que ir cumpliendo objetivos y asegurando el terreno a medida que avanza la partida, sin ningún orden fijo. Un viaje que comienza a orillas del mar Caspio y termina en Moscú y que dividiremos en diez misiones, de una hora por cada misión, hacen un título que en su campaña individual superará las diez horas.
Cada una de estas misiones tendrá objetivos diferentes y una gran variación en los escenarios, que irán desde el desierto más desolador a bosques y ciudades. Esto, y los más de 60 vehículos y armas, nos permitirá tener diferentes estilos de combate: desde el cuerpo a cuerpo con cuchillos, a la detonación de una bomba, al paso de un tanque o el uso de misiles antiaéreos.



COMBATE MULTIJUGADOR MASIVO

Pero si el juego acabase en el modo campaña se quedaría más que corto. Por eso, en Kaos se le ha prestado tanta atención al modo multijugador que permitirá, de momento, jugar hasta 32 participantes por partida. Nada se ha dicho aún sobre el soporte de partidas cooperativas. Viendo el estilo de los mapas, la división en dos ejércitos, los tipos de personajes, las armas, las misiones y objetivos dentro del modo multijugador, podemos decir que éste será el modo estrella del juego.

De aquí hasta el lanzamiento, después del verano, les quedan meses para mejorar muchas pequeñas cosas. Los gráficos deben ser algo en lo que se centren.













ARMAS PARA TODOS

Nuestro equipo básico lo seleccionaremos justo después de elegir el tipo de personaje que queremos. Las armas van desde cuchillos o granadas a lanzacohetes y torretas antitanques, que podemos dejar fijas en sitios o lanzar para perseguir a vehículos como helicópteros.



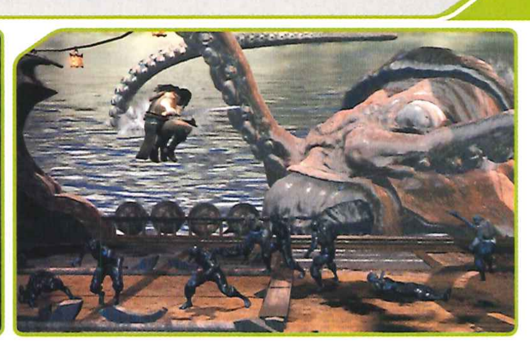
CONAN

Aventuras épicas como las de ***Conan*** merecen contar con un juego a la altura. El de THQ tiene cosas buenas y cosas no tan buenas. El director creativo, Tom Smith, nos mostró todo: lo bueno y lo malo del juego. Entre lo mejor pudimos encontrarnos con que, efectivamente, había más formas de matar. ***Conan*** es un descontrol de nuestro personaje protagonista en materia de mutilaciones, decapitaciones y finales infelices para aquel que se le ponga delante. En esta aventura no hay buenos... sólo malos. Y todos van a morir, de una forma u otra, empleando un combo u otro. Al principio aparecerás con unos 30 o 40 movimientos aprendidos, que aumentarán hasta más de 100 al final del juego. Más cosas bonitas: con uno de los movimientos conseguiremos hacer un bloqueo y un ataque rápido e imparable, que será mostrado a cámara lenta con el festival sanguíneo que eso conlleva. ***Conan*** es sangre y carnaza. Lo saben. Les gusta. Y sí, es cierto que se están plateando incluir diferentes configuraciones para que en determinados países el juego pueda ver la luz.

En lo malo, tendremos que hablar de una cámara fija que, sin jugarlo, se nos hace insufrible, una mecánica demasiado facilona, pocos extras para el jugador y un personaje protagonista que pierde, sin la cara de Arnol Schwarzenegger, gran parte del tirón que tuvo... ¡en los ochenta!







STUNTMAN IGNITION

El primer *Stuntman* era difícil. De eso se dieron cuenta los desarrolladores en cuanto empezaron a recibir quejas de madres con cristales de ventanas atravesados por mandos. En su segunda edición se ha pretendido que ese no sea un problema para que el jugador quede enganchado definitivamente a un juego que sigue con la misma dinámica. Lo explicamos. Eres un conductor especialista de películas, al que le trazan un recorrido (bien marcado y señalizado), dentro del escenario de una película (contaremos hasta con seis diferentes). La idea es que cuando dé la orden el director de la película, conduzcamos realizando cada uno de los retos que se nos plantean en el recorrido: saltos, derrapes, adelantamientos peligrosos, frenazos... Todo viene marcado, pero dentro de un escenario en el que todo se mueve, se hace especialmente difícil hacerlo a la perfección. Mientras que en el primer juego todo se chafaba en cuanto tenías un fallo, en esta ocasión ***Stuntman Ignition*** permite hasta cinco equivocaciones, marcadas con "equis" en la pantalla.

Las dos películas que hemos visto, por el momento, nos llevan hasta las calles de San Francisco en los años setenta, con míticas persecuciones por sus empinadas calles, y por otro lado a un pueblo colapsado por la lava de un volcán en erupción, muy al estilo "Un pueblo llamado Dante´s Peak", pero con el título de "Aftershock".







EN DESARROLLO





RATATOUILLE

La película de Pixar está al caer y, cómo no, tocaba juego. ***Ratatouille*** nos pone a pie de calle... muy a ras de suelo, justo desde donde sólo ven los ratones. Seremos un roedor curioso, Remy, que quiere convertirse en un gran chef, como su ídolo, Auguste Gusteau. La aventura nos llevará en el camino de Remy hasta el restaurante de su héroe y todo lo que le sucede hasta llegar. Sinceramente, el título no tiene nada de especial. Es un juego de plataformas al uso. Nada que nos hiciera quedarnos delante de la demostración más de cinco minutos. Todo era lo que podíamos esperar. Ir de aquí a allí, coger algo, saltar, pasar por aquí, cruzar por allí... ***Ratatouille*** si nos sorprendió en algo fue en su propia existencia, de la cual no teníamos noticias (ni siquiera anuncio por parte de THQ).

POR FIN UN PLATAFORMAS EN XBOX 360

En cualquier caso, y para que nadie se lleve una opinión equivocada, el juego divierte. Sigue el esquema básico de un juego de plataformas, con un personaje protagonista popular (lo será cuando llegue la película) y con una serie de retos que ponen a prueba a jugadores de todos los niveles. Quizá la versión de Wii tenga el añadido de un control peculiar para según qué escenarios y pruebas. Además el hecho de contar con un plataformas en 360 nos congratula.



JUICED 2: HOT IMPORTED NIGHTS

Ya lo habíamos visto el mes pasado, pero ha sido interesante poder volver a hablar sus creadores y ver algunos de los detalles que no habíamos comentado, como el hecho de que, al acercarnos a un conductor rival, el margen de error de éste aumenta y está marcado en la pantalla con una barra que va aumentando detrás del coche que va a cometer el error.
Pero ***Juiced 2*** es más que las carreras. De hecho, si hiciésemos un control sobre el tiempo que pasará la gente preparando sus coches y el tiempo que dedicarán a correr, seguro que vemos grandes diferencias. Las cincuenta capas para poner vinilos, los acabados de pintura y las centenas de variaciones en las piezas (sólo en ruedas, hay 190 disponibles) y entre 92 coches disponibles. Eso son muchas posibilidades de variación. Y luego, para correr una carrera y que se lleven tu coche.

JUICED COPIA TU ADN

Juiced 2 incluye un impresionante sistema de aprendizaje de perfiles de conducción denominado ADN y que se puede compartir. Aprende estilos de conducción y luego la inteligencia artificial los recrea. Impresiona. ***Juiced 2*** se convierte en uno de los juegos de coches más deseados por esta redacción para este 2007... Y eso que *PGR 4*, *Colin McRae Dirt* y *Forza 2* están en camino... Mucho nivel.



MOTO GP 07

La verdad es que tenía muchas ganas de echarle el guante a este nuevo ***Moto GP 07*** y comprobar que había cambios sustanciales con respecto a versiones anteriores. Indudablemente, el aspecto gráfico ha mejorado considerablemente y uno de los detalles es que hay más cosas en movimiento mientras corremos, y si no, mirad al cielo en alguno de los tráiler y veréis cómo pasan aviones o pájaros.

UN CONTROL SIMPLIFICADO

El cambio que va a notar cualquier jugador habitual de *Moto GP* es en el control. Mucho más suave, más equilibrado, más controlado... quizá contenido en algún momento, pero sigue siendo realista. Lo que esto conlleva es que, siempre jugando con controles manuales de marchas y de frenos delanteros y traseros, tengamos máximo control sobre la moto. No podemos decir que se va en las curvas si aprendemos a frenar a tiempo, ni que no sabemos cuando cambiar. De hecho, este detalle es importante. Datos como la velocidad o la marcha con la que vamos están colocados en una zona muy visible del lado inferior derecho y eso ayuda a saber frenar y bajar la marcha, igual que el sonido nos ayuda a subir las marchas.

CRACKDOWN

Con la balanza de la justicia en una mano y un camión de dos toneladas en la otra.

Eres un agente de la justicia modificado genéticamente y estás autorizado a hacer cualquier cosa con tal de eliminar la escoria criminal de Pacific City. Desde las calles hasta lo alto de las azoteas, puedes utilizar como arma todo que tengas a tu alcance para demostrarles a los matones que el crimen no tiene recompensa. Y para acabar de rematarlo, combina fuerzas en modo multijugador para doblar la destrucción y multiplicar por dos tu retribución. **Justicia total. Todo está permitido.**







Oferta limitada – busca las casillas especiales marcadas con*.

Totalmente en Castellano









*Oferta limitada. Visita www.xbox.com/halo3. Requiere Xbox 360™, hard drive y Xbox Live™ Gold. Crackdown™ desarrollado por Real Time Worlds Ltd. para Microsoft Corporation. Crackdown, el logotipo Crackdown, Real Time Worlds y el logotipo Real Time Worlds son marcas registradas de Real Time Worlds Ltd. en Estados Unidos y/u otros países. Todos los derechos reservados. © 2006 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados. Microsoft, el logotipo de Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox 360, los logotipos de Xbox, Xbox Live y el logotipo de Xbox Live son marcas registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/u otros países.





COLIN McRAE: DIRT

JUICED

EDITOR: ATARI | **XBOX LIVE:** 100 | **JUGADORES:** 1-2 | **PORCENTAJE COMPLETADO**

DESARROLLADOR: CODEMASTERS | **PERSONALIZACIÓN: COMPRA DE COCHES** | 70%

LANZAMIENTO: JUNIO 2007

JUICE GAMES VUELVE CON ESTILO PROPIO Y MUCHA GOMA PARA QUEMAR



AUTOR: Chema Antón

Hemos tenido la suerte de ser el primer medio de nuestro país que ha visto y jugado al próximo ***Colin McRae: Dirt...*** y con él al lado. Tras una velada la noche anterior en la que pudimos compartir gran parte de sus conocimientos sobre motor e inquietudes sobre el mundo de los videojuegos, Colin nos acompañó a los estudios de Codemasters.

La verdad es que la serie presenta un salto cualitativo impresionante desde su última entrega (¡empezaba a aburrir ya!) y al siempre espectacular apartado gráfico, se le unen los modos de Carrera, multijugador, Rally Championship, Time Trial, Carrera y Evento sencillo, que lo convierten en un juego mucho más profundo. Pero sobre todo, multidisciplinar. Y eso es porque en más de una ocasión vamos a dejar el coche de rallies de lado para meternos en un boggie o en un coche en la carrera del Dakar, hasta 66 eventos diferentes dentro de un sistema de desbloqueo de pruebas piramidal que se

»Existen 66 eventos desbloqueables en la modalidad de carrera

nos presenta como un reto más apetecible que un simple campeonato mundial.

Y aunque el salto se ha realizado, sobre todo, en el lado de la introducción de mucha más variedad de juegos y en la mejora del manejo de los 46 coches, su respuesta, el comportamiento del terreno y la creación de un sistema de inteligencia artificial, que hace que los oponentes se comporten como jugadores casi reales, cometiendo fallos o haciendo tramos perfectos, la recreación de los coches y de los entornos va a dar de qué hablar durante una temporada. Si los coches nos han impresionado por contar con, sobre todo, un sistema de daños genial, un diseño de gran acabado, en el que las comparaciones con imágenes reales de los coches nos hicieron pestañear incrédulos, lo que nos ha dejado helados es la forma en que se han generado los escenarios. Basados siempre en escenarios reales (España, Reino unido, Alemania, Estados Unidos, Italia, Francia, Japón y Australia), los escenarios se han dado en llamar orgánicos, en ellos hay tanto sistemas de viento propios, como plantaciones, vegetación y público adaptado a cada una de las pruebas y la geografía... y encima los escenarios se dañan, se modifican en tiempo real y tienen un espectacular sistema de iluminación.

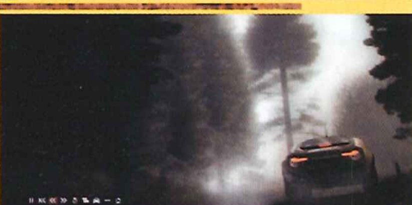
Lo mejor de la experiencia de juego es que se convierte en un título que requiere pericia, agilidad y una gran memoria para poder superar las diferentes pruebas con suficiencia. Lo peor, que la experiencia online se reducirá a carreras simultáneas de hasta 100 corredores, en la misma prueba, para luego comparar resultados.

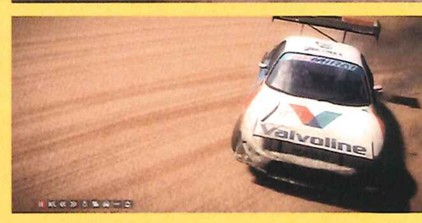
Tendremos más noticias de ***Colin McRae Dirt*** muy pronto, cuando tengamos otra demo jugable en nuestras manos y le dediquemos un buen número de horas a recorrer las más polvorientas carreteras del mundo... y destrocemos algunos coches.



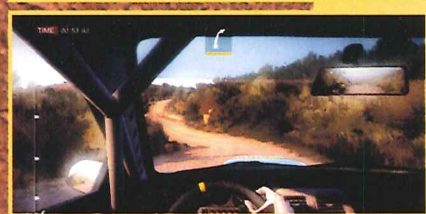


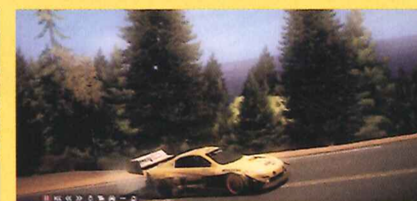




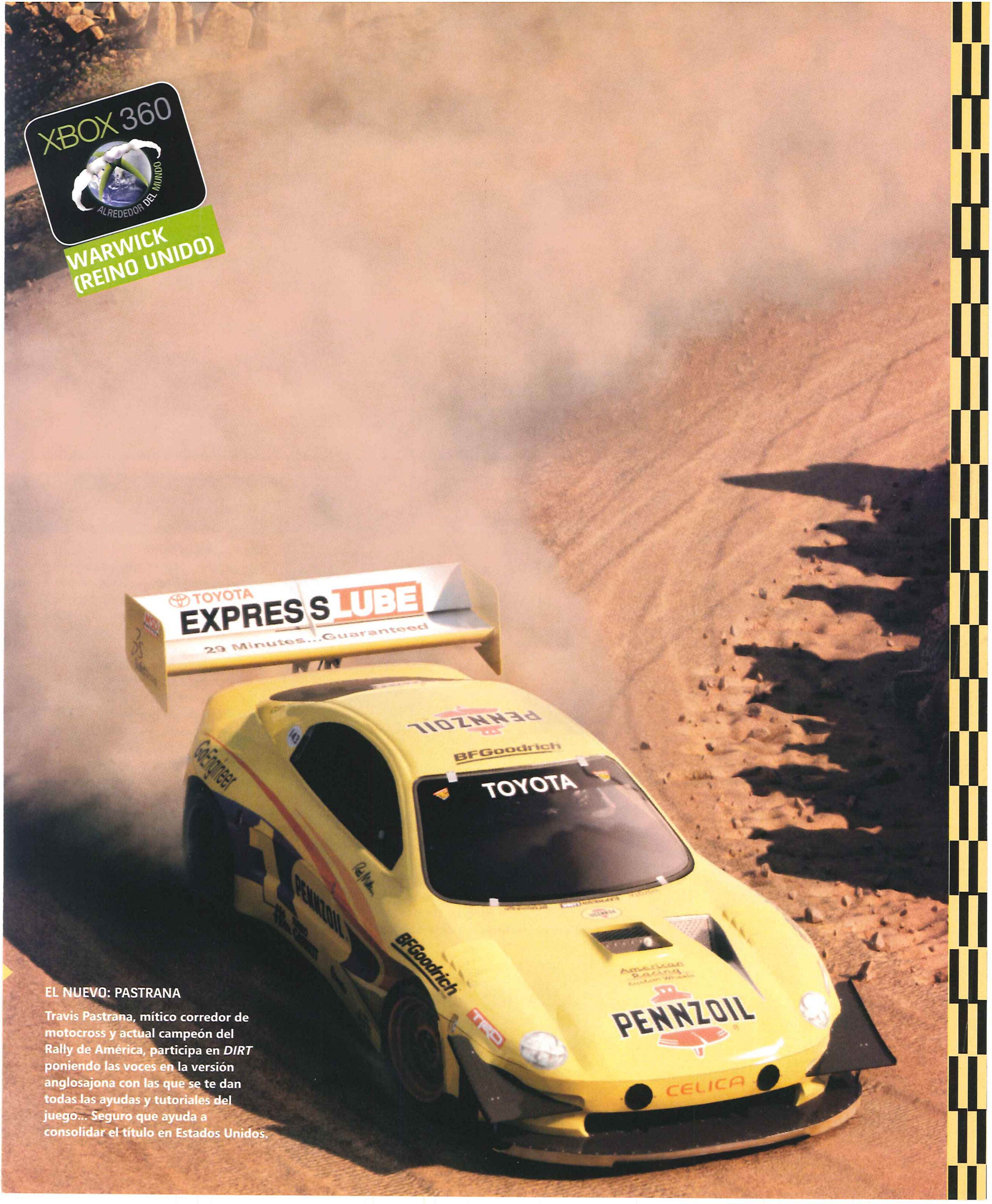












EL NUEVO: PASTRANA

Travis Pastrana, mítico corredor de motocross y actual campeón del Rally de América, participa en *DIRT* poniendo las voces en la versión anglosajona con las que se te dan todas las ayudas y tutoriales del juego... Seguro que ayuda a consolidar el título en Estados Unidos.

LUCES VIVAS

La potencia de Xbox 360 permite crear distintos ambientes de iluminación en tiempo real. Basta con fijar los parámteros de posición de las fuentes de luz, la intensidad y los colores para generar diferentes paisajes de un mismo circuito..., incluso nos lo mostraron con luces de visión nocturna. A Colin no le moló.









CENAMOS CON COLIN MCRAE
(...Y LE ACRIBILLAMOS A PREGUNTAS)

¿Cómo empezó todo?
Hubo un acercamiento de Codemasters a mí porque querían hacer un juego de rally y contar con un conductor de categoría para darle nombre. Ni siquiera sabía que podían esperar porque yo no no sabía nada acerca de la industria del videojuego.

¿Empezaste a jugar entonces?
Sí, pero siempre juegos de conducción. Nada de otro tipo que no sea motocross, rallies,...

¿Qué otros juegos jugaste?
Colin, por supuesto, pero también *TOCA* ha estado entre mis preferidos.

¿Cómo ves este nuevo juego?
Estoy ansioso por verlo terminado. Ahora se han introducido tantas cosas nuevas, además del rally, como el Dakar, que es casi como tener cinco juegos en uno.

¿Juegas con pad o volante?
Prefiero el volante, pero mi hermano lo ha roto y ahora de momento juego con pad.

¿Cómo es la cooperación?
Vengo a jugar y comento mis impresiones sobre el comportamiento del terreno, pero casi todos mis comentarios son sobre el manejo de los coches. No suelo cambiar nada, sólo sugiero ciertos retoques.



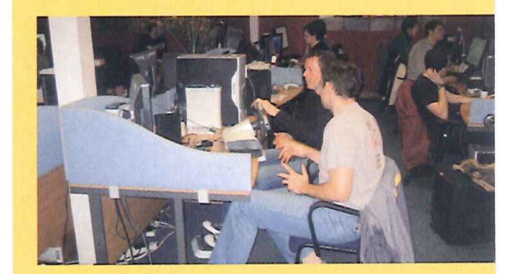
Exploded Car View

LA PERFECCIÓN ESTÁ EN LOS DETALLES

Nos ha dejado alucinados cómo van dañándose los coches en este ***DIRT***. No sólo paarecen los arañazos, llos golpes y los cristales rotos, sino que eso repercute en la conducción.
En la imagen podemos ver por separado cada una de las partes del coche que pueden ser afectadas por los daños, la suciedad o el agua. Incluso puedes llegar a la meta faltándote alguna rueda.







Tu Nueva Generación de colegas te está esperando

¿A qué esperas?

¡Hazte ya con tu Xbox 360 y podrás **entrar gratis** en Xbox Live durante 1 mes!

Con Xbox 360 podrás disfrutar junto a tus amigos de una experiencia de entretenimiento digital nunca vista: conecta a la consola un reproductor mp3, cámara digital o consola portátil, y pásalo en grande compartiendo con ellos toda tu música, fotos y videos.

Y si quieres hacer nuevos compañeros de batalla por todo el planeta, entra en Xbox Live, la mayor comunidad virtual del mundo en la que podrás aparecer en rankings online, enviar mensajes en tiempo real y videochatear con todos tus contrincantes.







EN DESARROLLO

CONTAMOS TODOS LOS DETALLES DE LOS ÚLTIMOS JUEGOS EN DESARROLLO

A ver, lección del día: Si te disparan con electricidad, ¿qué haces encima del raíl de hierro?

EDITOR: MIDWAY | **DESARROLLA:** EPIC | **JUGADORES:** N/A | **XBOX LIVE:** N/A | **LANZAMIENTO:** FINAL 2007


EN DESARROLLO

UNREAL TOURNAMENT III

Cuando Gears of War empezó a dar caña, Unreal ya llevaba años dando guerra, pequeño

PARA AQUELLOS DE VOSOTROS que no estéis familiarizados con la serie, ***Unreal Tournament*** es un shooter multijugador, simple y directo, del estilo de Quake. Eso sí, con una IA muy superior, jugabilidad lineal, con una variedad de modos multijugador y una cantidad de extrañas armas con un excelente fuego secundario.
Tienes que crear un equipo, escogiendo personajes de la IA que complementen tu estilo, trabajando en equipo para escalar en un Torneo hasta luchar con el equipo de la primera posición. Todos los bots que están a tu lado serán guiados por una voz, usando tus cascos de Xbox 360, aunque no hemos visto aún cómo funcionan en la práctica. Esta vez, sin embargo, estará disponible un modo cooperativo por Xbox Live. Si jugar tú solo en el modo de un jugador no te es suficiente, afortunadamente estará el punto fuerte de UT, el multijugador. Con una variedad de escenarios retorcidos, vehículos altamente armados con posibilidad de varios ocupantes, una serie de geniales modos de juego y combates de fuego rápido con más secretos para habilidosos que cualquier otro juego, hace que jugar con tus amigos pueda triunfar incluso sobre las matanzas viscerales de Gears of War. Y no olvidemos los trucos —en el pasado hemos visto botas de salto, la habilidad de fingir la muerte, niveles de gravedad baja en estaciones espaciales sobre los planetas y más—, así que estamos mirando para ver lo que el equipo incluirá en esta ocasión. Hagan lo que hagan, ¡tiene una pinta impresionante!



Un tío sin cuello es un tío con mala uva.



HAZLO TÚ MISMO

Mientras que el paquete de herramientas del Unreal Engine sólo llegará a las versiones de PC del juego, Epic ha dicho que el contenido creado por usuarios será transferible desde el PC a las consolas, elevando el potencial con gran cantidad de contenido creado en Xbox 360. Más allá de esto, parece que para este tema se basarán en la experiencia que han tenido con *Gears of War*.



VEHÍCULOS PARA TODOS

Todos los vehículos en *UT2004* vuelven, desde pequeñas y rápidas mantas hasta grandes tanques Goliath y Leviathan. Los Necris también han traído sus vehículos, como las motos Viper voladoras kamikazes y el tanque Némesis o el Darkwalker bipedal. También tendrás acceso al Aeropathia, una tabla de skate voladora a lo Marty McFly con la que también podrás hacer diabluras.

ARMAS A TUTIPLÉN

El arsenal es mayor aún en *UT2007*, además de todos los viejos conocidos. El cañón Flak de corto alcance y el letal Rifle SOC de medio alcance volverán, así como el Impact Hammer convertido en utensilio de minería. También volveremos a ver el lanzamisiles triple, el rifle francotirador y el anti-vehículos AVRIL del *UT2004*. La súper bomba guiada, el Redeemer, también la tendremos en nuestras manos.



CUESTIÓN DE RAZAS

Títulos anteriores de *Unreal* han representado personajes desde muchos fondos diferentes, desde los normales, aunque pesados humanos, a los Nakhti (egipcios con estilo futurista de Stargate) y los mortíferos aliens Necris. Después están los Juggernauts, convictos de genética aumentada, los robots cibernéticos (Corrupt), guerreros alienígenas (Krall), los mercenarios (Iron Guard) y muchos más.

EN DESARROLLO

CONTAMOS TODOS LOS DETALLES DE LOS ÚLTIMOS JUEGOS EN DESARROLLO

EDITOR: EA | **DESARROLLA:** EA | **JUGADORES:** N/A | **XBOX LIVE:** SÍ | **LANZAMIENTO:** SEPTIEMBRE 2007

 EN DESARROLLO

SKATE

Comerse a Tony Hawk no les va a ser sencillo, pero tienen claro que su juego soñado no llegará hasta dentro de cinco años

CUANDO TE PONGAS DELANTE de ***SKATE*** no pienses que es otro Tony Hawk. Este juego no va de dar saltos mortales y restregar nuestra sangre por los maravillosos skateparks de diversas ciudades del mundo. ***SKATE*** es algo diferente, es más bien un simulador de patinaje. Desde el punto de vista de la cámara con que se ofrece la visión de nuestro personaje, mucho más bajo de lo habitual, haciendo protagonistas a las piernas y la tabla, se convierte en un nuevo concepto de videojuego de skateboarding. Digamos que te dan una ciudad enorme, muchísimo más grande que todos los escenarios juntos de *THP8*, y puedes patinar por donde quieras. Las misiones, sí, están ahí, pero depende de ti si quieres realizarlas, en qué orden quieres realizarlas, dónde quieres cumplirlas,... porque este juego lo que quiere dar al jugador, sobre todo, es la sensación de que cuando está sobre la tabla no está obligado a hacer nada, simplemente está patinando y disfrutando con lo que hace. Y lo consigue porque te pasas el tiempo, sin cumplir ni uno solo de los retos, aprendiendo a hacer nuevos trucos y viendo las repeticiones. Este es un punto muy importante del juego porque la cultura de los patinadores exige pruebas de lo que sabes hacer y de que una vez lo hiciste. Para eso, ***SKATE*** te permite grabar vídeos e incluso sacarlos del juego, mandarlos a la web del juego, colgarlos allí dentro de tu perfil de jugador e incluso luego tendrás la posibilidad de bajarlos a tu PC para compartirlos con más gente...alucinante. A partir de ahora toca ser un auténtico skater, ya sabes: "Skate or die".



Mira qué cara se te queda con las acrobacias de SKATE.



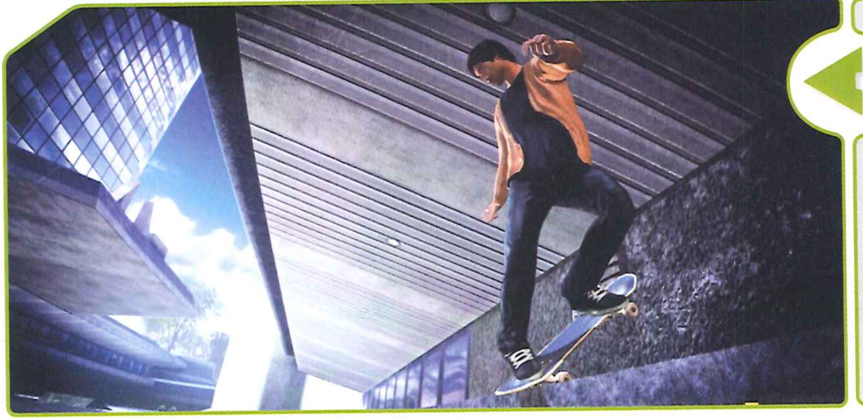
CONTROL

Lo nuevo del control de *SKATE* es el manejo del personaje con el stick izquierdo y de la tabla con el derecho. Los gatillos agarran la tabla con uno y otro brazo y los botones A y X impulsan con cada pie, mientras que el botón Y pondrá a nuestro cámara a grabar lo que hagamos. El control de la tabla con el segundo stick se hace complicado al principio, pero luego es una solución genial que se puede aprender sin gran esfuerzo.



EL CÁMARA

El punto de vista desde el que veremos toda la acción del personaje está ofrecido desde lo que vería un hipotético cámara que nos sigue a todas partes patinando a nuestro lado. Para potenciar este efecto se ha utilizado una lente de ojo pez y una perspectiva desde abajo. Otro de los grandes recursos de SKATE en 360 es la posibilidad de hacer replay en todo momento avanzando y rebobinando con los gatillos.



PATINA ONLINE

¿Qué es mejor que patinar en un genial escenario? Hacerlo con tus colegas. Y si cada uno está en su casa, es todo un lujo. Por cierto, en el apartado online podremos combinar nuestro modo principal en el que superamos retos con un modo de mini-retos en los que se potencia la participación e incluso que jueguen varias personas con un mismo pad con retos cronometrados cortos con montones de piques.



EL EDITOR DE FIGHTNIGHT

Jay Balmer, uno de los productores de *SKATE*, estuvo en Madrid y nos contó que uno de los apartados con el que han querido dar gran profundidad al juego es el editor de personajes. Cuenta que tiene mucho en común con el de Fightnight Round 3 y eso, para nosotros, es una garantía de que vamos a poder personalizarnos todo lo que queramos, ropa incluida. Lástima que no vayamos a poder meter nuestra foto.

EN DESARROLLO

CONTAMOS TODOS LOS DETALLES DE LOS ÚLTIMOS JUEGOS EN DESARROLLO

Geth Trooper

12m

No hay nada como ponerse un traje de astronauta, fruncir el ceño y, hala, ya eres un chungo espacial.

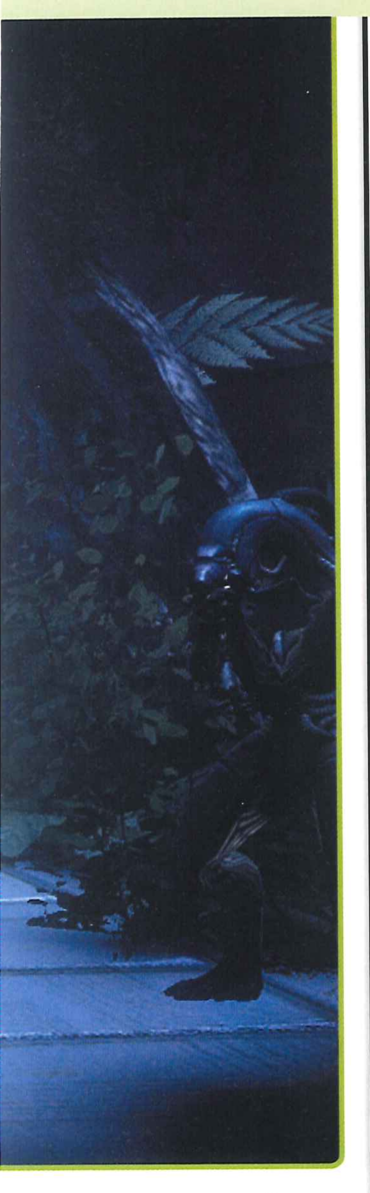
EDITOR: MICROSOFT | **DESARROLLA:** BIOWARE | **JUGADORES:** 1 | **XBOX LIVE:** DESCARGAS | **LANZAMIENTO:** PRIMAVERA 2007


EN DESARROLLO

MASS EFFECT

La próxima obra maestra de Bioware mezclará acción y aventura a partes iguales

LA SIGUIENTE OBRA MAESTRA de Bioware está más cerca de lo que parece. Los últimos retoques han hecho que sus imágenes resulten aún más espectaculares que lo visto durante el X06 y que ya sólo se pueda esperar un resultado final equiparable a las anteriores obras de esta compañía. La mezcla de aventura, rol y acción hará que este juego sea uno de esos que atraerán a todos los públicos. Sin embargo, a diferencia de lanzamientos recientes, la duración de ***Mass Effect*** será realmente larga. Los escenarios, planetas y galaxias llenas de sistemas proporcionarán una variedad nunca vista. Tus comentarios y acciones tendrán efecto en los demás personajes y tus propios protagonistas cambiarán conforme avances. En cuanto a los combates, la acción en primera y tercera persona se verá enriquecida con toques de estrategia. Podrás pausar el juego y ordenar a tus unidades que mantengan la posición o ataquen, aunque también tendrás la oportunidad de actuar sin más. El control recuerda más a *Gears of War* y la serie *Rainbow Six* que a los clásicos juegos de rol por turnos. La variedad, en cuanto a armas y utensilios, será muy amplia, pero sobre todos ellos destaca el vehículo todo terreno MAKO, con el que explorar los mundos más inhóspitos. Su tracción y posibilidad de propulsar cada rueda por separado lo hacen idóneo para salvar cualquier accidente, al mismo tiempo que posee un arsenal más que efectivo. En definitiva, ***Mass Effect*** será el juego con mayúsculas durante un tiempo, igual que lo fueron todos los lanzamientos anteriores de Bioware y, sorpresa, sólo ocupará un DVD.

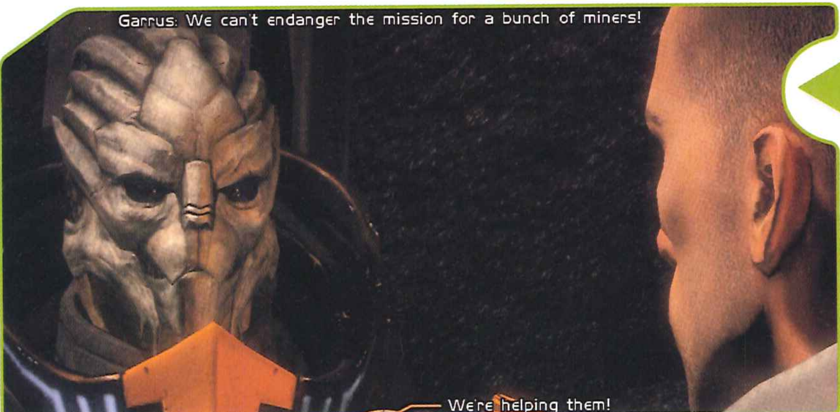






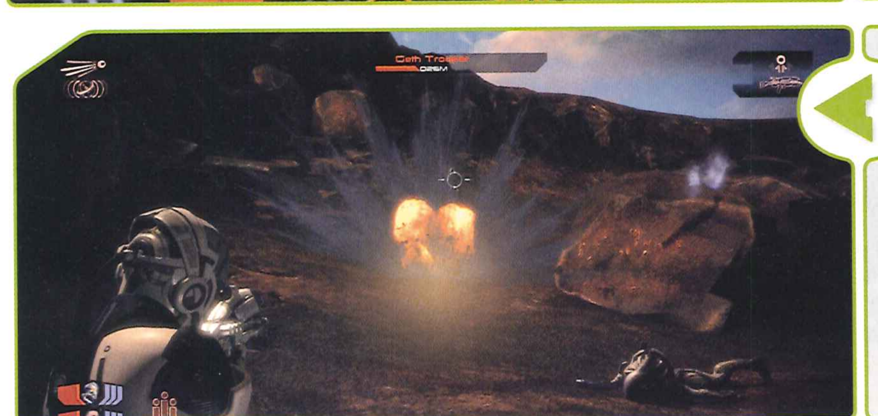
DISEÑO DE PERSONAJES

El diseño de los personajes es uno de los puntos fuertes de cada lanzamiento de Bioware y, en esta ocasión, no podía ser menos. Las razas y la forma en que muestran su tecnología consiguen que todo sea más creíble durante la acción. Además, a lo largo de la aventura verás cómo cambian las armaduras y lo variopinta que puede ser la tecnología empleada en cada zona de la galaxia.



LOS PNJ SERÁN IMPORTANTES

Las conversaciones con los personajes no jugadores te darán pistas para desenredar una trama donde está en juego la extinción de la vida en la galaxia. Pero no sólo tendrás que convencer a quien te encuentres por el camino, sino que tus propios compañeros tendrán una fuerte influencia en tus acciones y tus decisiones serán tomadas en cuenta. Conviene tener de tu parte a los tuyos, por muy malvado que seas.



TIEMPO REAL, BIENVENIDO

La acción directa te permite enfrentarte a los enemigos como en *Gears of War*. Pero en cualquier momento puedes cambiar de personaje o de armas, así como ordenar a tus compañeros que se dirijan a puntos concretos, se cubran o ataquen. En determinados momentos, por ejemplo ante enemigos de gran tamaño, la táctica empleada será determinante para salir con vida.



MAKO, LA CLAVE

Al acercarte a un planeta tu nave espacial dejará de ser el mejor vehículo para explorar los rincones más oscuros de la superficie. Para ello dispones de MAKO, un vehículo todo terreno que dispone de un cañón y suficiente tecnología para que nunca te quedes atascado. Su control es como el de cualquier juego de acción, pero esconde algunos ases cuyo dominio te costará un tiempo. En cuanto lo dominas el control es una gozada.

EN DESARROLLO

CONTAMOS TODOS LOS DETALLES DE LOS ÚLTIMOS JUEGOS EN DESARROLLO

EDITOR: ACTIVISION | **DESARROLLA:** TREYARCH | **JUGADORES:** 1 | **XBOX LIVE:** DESCARGAS

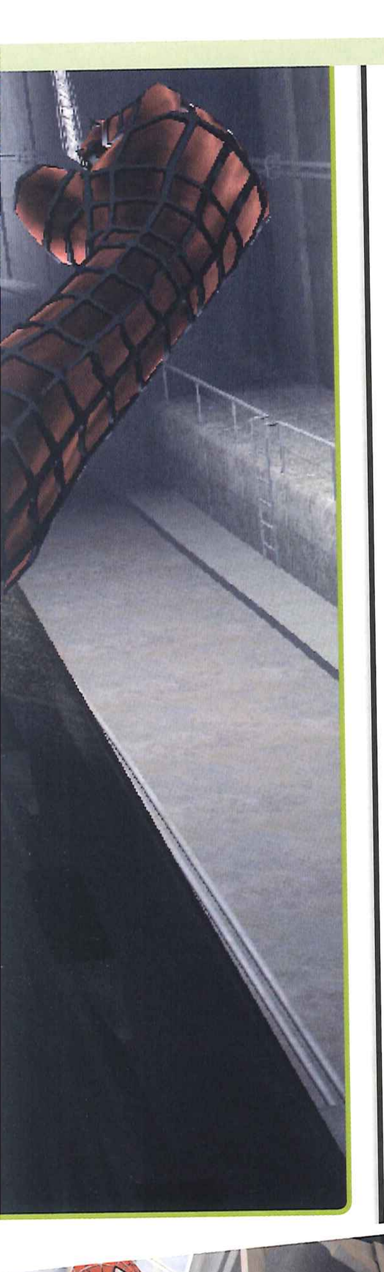
LANZAMIENTO: MAYO 2007

 EN DESARROLLO

SPIDERMAN 3

Nuestro querido vecino Peter Parker regresa a las consolas con un juego que promete altos vuelos y mucha telaraña

LAVADO DE CARA PARA SPIDERMAN, una buena lectura de las peticiones de los jugadores de las dos primeras entregas del título de Activision y la dosis de promoción suficiente pueden hacer que este ***Spiderman 3*** sea un superventas en pocas semanas. El próximo mes de mayo, junto con la película se lanza el juego. En su desarrollo la película tiene un papel importante, es la historia principal del juego, pero en determinados puntos la trama se ramifica en el juego, lo cual dará mucha rejugabilidad al título. Hasta tres personajes protagonistas tendremos en nuestras manos en esta ocasión: Peter Parker, Spiderman azul-rojo y Spiderman negro, un detalle que los amantes del cómic valorarán y los jugadores agradecerán en tanto en cuanto cada uno de los personajes tiene sus peculiaridades y habilidades. ***Spiderman 3*** es un poco lo mismo de los títulos anteriores, acción, hipersalto, luchas callejeras con varios "malosos" al mismo tiempo, redes que van y vienen para atrapar a unos, colgar a otros o desplazarnos nosotros mismos a mayor velocidad, sentido arácnido que permite ver los peligros coloreados de rojo en un mundo que pasa a ser en blanco y negro, y unos supervillanos que nos complicarán la vida cuando todo parezca que se va a tranquilizar la situación, alguno de ellos ni siquiera sale en la peli. A falta de probar la versión final, ***Spiderman 3*** nos ha causado una grata impresión por variedad en el desarrollo de las misiones, sistema de control y alguna que otra sorpresa en forma de descarga que puede que alegre a más de uno.





MANHATTAN

Subimos a lo más alto de un edificio, uno alto, muy alto. Miramos a nuestro alrededor y nos encontramos con toda la ciudad de Nueva York. Desde Central Park (y algo más) hasta Ellis Island, con la Estatua de la Libertad, el Empire State y cada edificio representativo, incluido Times Square. No es una reproducción exacta de Nueva York, pero sí una aproximación que permite que viajemos en cualquier momento por la ciudad.



MUCHA RED

Basta presionar B en cualquier momento para que Spidey lance su red. Lanzando varias sobre un mismo rival puedes envolverles, pero si lanzas una y mantienes presionado el botón B y al mismo tiempo giras con Spiderman, podrás tenerles atrapados y darles vueltas a tu alrededor para lanzarles con fuerza contra una pared, un coche, otros contrarios,... Con el gatillo derecho, lanzarás las redes que te permiten desplazarte entre edificios.



JUEGA CON...

¿Existe algo mejor que jugar con Spiderman en un juego de acción? Sí, y se llama poder jugar con Spiderman vestido de negro y, como no, jugar con el propio Peter Parker. Esta es la primera vez que Peter Parker es jugable en un juego. Pero existe un extra desbloqueable mucho más interesante y oculto: podremos jugar con el Duende Verde, al que algunos conocen como el Goblin. ¡Muy serio!



GOLPE DE GRACIA

Cada vez que nos enfrentemos a un jefe de fase (Harry Osborne 'el Duende Verde II', Connors 'El Lagarto', McDonald Gargan 'El Escorpión, entre otros) tendremos una escena cinemática interactiva. Esto quiere decir que terminaremos la pelea en una escena 'bonita'. Nuestra participación se reduce a presionar la combinación de botones que aparezca en pantalla suficientemente rápido.

EN BREVE

MÁS MADERA PARA *THE DARKNESS* Y *4F*

Take 2 no ha podido esperar más y nos ha regalado este mes unas cuentas imágenes más de lo que van a ofrecer estos títulos

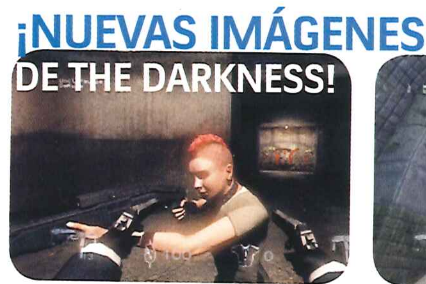
YA QUEDA MENOS, no os preocupéis. Mientras seguimos a la espera de ***BioShock*** (menudo palo el anunciado retraso hasta agosto), podemos deleitarnos con nuevas pantallas de ***The Darkness*** —nuestra portada del nº 3— y con las primeras imágenes de ***Los 4 Fantásticos y Silver Surfer***. El primero de ellos ya os lo desmenuzamos hace un par de meses, pero ahora podéis ver seis pantallitas nuevas del modo multijugador, en el que tienen puestas muchas esperanzas los chicos de Take 2. Por otra parte, ***Los 4 Fantásticos y Silver Surfer*** tiene toda la pinta de un nuevo Marvel: Ultimate Alliance —si bien éste último fue editado por Activision—. Un juego de superhéroes que promete mucha acción, y sobre todo... ¡mamporros!







¡NUEVAS IMÁGENES DE THE DARKNESS!















¡GANA UNA SUSCRIPCIÓN GRATIS A LA REVISTA OFICIAL XBOX 360!

Si has comprado un pack de Xbox 360 estas Navidades, sólo tienes que llamar al **902 37 33 37** y decir el número de identificación de tu consola* y recibirás gratis, durante tres meses, tu revista oficial.

*Es el número que se encuentra en la parte de atrás de tu Xbox 360. Promoción válida hasta 3.000 unidades.

¡TRES MESES GRATIS!

PONLE VOZ A HALO 3

Tú puedes ser uno de los dobladores de la versión en castellano de Halo 3. Para ello tendrás que demostrar ser el mayor fan de Halo en el concurso "Lucha junto al Jefe Maestro". Sólo tienes que explicar en un máximo de 150 palabras los motivos para ser el elegido. El doblaje se hará en Madrid en primavera.

ACUMULA KUDOS

Si eres un adicto a Project Gotham Racing y no soportas estar lejos de tu Xbox 360 para derrapar y acumular kudos, ya puedes aplacar tus ansisas con tu teléfono móvil en cualquier sitio. La versión para móviles de PGR ha sido desarrollada por la empresa Glu y puedes probarla en un emulador en *emux.glu.com*

FORZA 2, EN MAYO

Microsoft Game Studios anunció hace unas semanas que Forza Motorsport 2 saldrá a la venta en Europa el próximo mes de mayo. La nueva entrega del exquisito simulador incluirá más de 300 coches diseñados por 50 de los mejores fabricantes del mundo. Además, se podrán customizar todos los modelos al máximo.

SEIS MILLONES DE AMIGOS

Ya hay más de 6 millones de usuarios de Xbox Live en el mundo, lo que hace que tu videoconsola te ofrezca, así de pronto, la posibilidad de conocerlos a todos ellos jugando a tus títulos favoritos. Quien se siente solo es porque quiere. Desde noviembre de 2002 se han acumulado 2.300 millones de horas de juego.

GEARS OF WAR, PREMIADO

El shooter de Epic Games y Microsoft Game Studios ha sido el más galardonado en los premios Game Developers Choice Awards, entregados durante la Game Developers Conference de San Francisco, el pasado día 7 de marzo. Gears of War se llevó los premios a mejor juego del año, mejor tecnología y mejores efectos.



XBOX BIG DAY OUT 2007: MICROSOFT TIRA 'PAL' MONTE

El Xbox Big Day Out se celebró este año en el pequeño pueblo de Val d'Isere, en los Alpes franceses. Mucha música, nieve y, por supuesto, juegos.

AUTOR: OXM Maeso



VAL D'ISERE (FRANCIA)

DESDE HACE UNOS CUANTOS AÑOS Xbox patrocina un evento espectacular que aúna el deporte invernal más radical con la mejor música. El ***Xbox Big Day Out*** se celebró este año en el pequeño pueblo de Val d'Isere, en los Alpes franceses. Allí, durante casi una semana, se dieron cita los mejores snowboarders europeos, los DJ´s más destacados del continente y la prensa de medio mundo. Y, claro está, teníamos que ir a cubrir tan magno evento. Es un trabajo duro, pero alguien tiene que hacerlo.

Así, entre mucha nieve, snowboarders locos que querían batir el récord del mundo de salto, DJ´s poniendo ritmo en las pistas y toneladas de pijos de todo el continente esquiando pasamos cuatro días de nieve y ventisca alpina. Y lo pasamos muy bien, sobre todo porque no soltamos el mando de nuestras Xbox 360 durante toda la estancia. Sobre todo, durante los 'Game With Fame' que se marcaron DJ´s como Martin Solveig o Fabio & Grooverider y los riders Mathiu Crepel, Markku Koski o Hampas Mosessson con nosotros en las pistas y con decenas de aficionados en todo el mundo. Música, deporte, nieve y mucha fiesta, todo regado con el omnipresente color verde y



blanco de nuestra amada videoconsola. Todos recordamos la fiebre musical que despertó el spot televisivo de *Gears of War*, aquella magnífica sucesión de imágenes del juegazo mezcladas con esa increíble canción de Tears for Fear.

La gente en Internet se volvió loca y cada uno proponía su canción para acompañar el vídeo. A Microsoft no le pasó inadvertido este éxito y quiso aprovecharlo al máximo. Así, aprovechando el ***Xbox Big Day Out 2007*** presentó su nuevo proyecto 'Xbox Soundtrack', que unirá videojuegos de Xbox 360 y música de una manera muy peculiar; todo inspirado en el fenómeno *Gears of War*. El proyecto consiste en potenciar, precisamente, la música inspirada por los videojuegos de Xbox 360. Así, grandes grupos de música de todo el mundo se dedicarán a crear nuevas canciones inspiradas en algunos de los vídeos de los juegos más esperados para las videoconsolas. El primer ejemplo: la banda neoyorquina Scissor Sisters ha remezclado su éxito 'She´s my man' para poner música electrónica al vídeos de *Halo Wars*. La canción ya puede descargarse de forma gratuita de Xbox Live y aparecerá en forma de sencillo en las tiendas. Pero esto es sólo el principio.



A partir del 1 de mayo, cualquiera de nosotros, simples aficionados, podremos meternos en la web de Xbox y poner nuestra música (creada por nosotros) a cualquiera de los videos de juegos de Xbox 360.

EN BREVE

GUSANOS A LA GRESCA

Desde hace unos días está disponible para su descarga en Xbox Live Arcade uno de los juegos más locos y adictivos de la última década: Worms. La franquicia de los gusanos que se atacan sin parar con todo tipo de absurdas armas es el primer juego de combate por turnos para Xbox 360. Sólo cuesta 800 Microsoft Points.

LAS TORTUGAS MÁS CLÁSICAS

Ubisoft ha anunciado que publicará en Xbox Live Arcade el juego clásico de 1989 Teenage Mutant Ninja Turtles (TMNT). La máquina arcade las Tortugas Ninja fue publicada originalmente por Konami y esta versión para Xbox Live Arcade ha sido optimizada por Digital Eclipse. Otro clásico imprescindible para descargar.

UN MMOG DE LEGO

La compañía de las piezas de construcción más populares del planeta ha anunciado el desarrollo de un juego multijugador masivo online. Las archifamosas figuras y piezas de colores ya llevan triunfando en el mundo de los videojuegos muchos años y ahora se lanzan al mundo online. No pinta mal para el género.

TUS JUEGOS EN XBOX 360

Microsoft quiere potenciar la creación de videojuegos por parte de los aficionados. Por eso ha lanzado el concurso "Soñar-Diseñar-Jugar" ("Dream-Build-Play"), en el que el ganador verá publicado su título en Xbox Live Arcade. Para participar sólo hay que apuntarse al club de la plataforma XNA. ¡Y a crear!

PON TU MÚSICA EN BURNOUT

EA y MySpace, en colaboración con Virgin Records y Epiphone, han anunciado que comenzarán una búsqueda internacional para encontrar a los nuevos grupos musicales más prometedores de EEUU y Europa. Sube tu mejor canción a http://www.myspace.com/burnoutbandslam y tu música puede sonar en el juego.

INPUT
Mensaje recibido

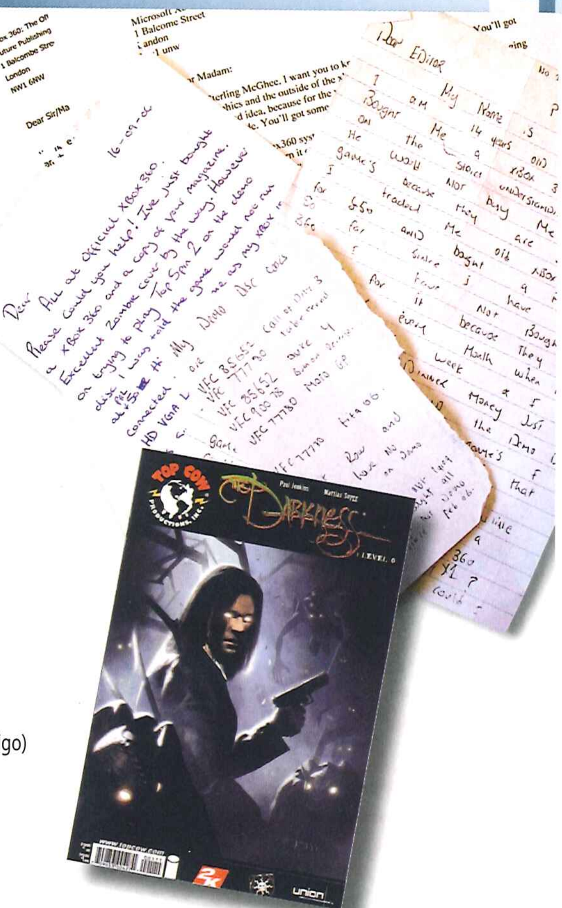
La oportunidad de tu vida para darnos tu opinión acerca de los juegos, la consola, tus amigos...



Este mes... El Consultorio de Marble

Todos tenemos muchas preguntas acerca del universo Xbox 360 ¿verdad? Pues además de todos los mails que recibimos en los que nos contáis vuestras opiniones o en los que enviáis fotos, chistes, links... también queremos que nos mandés todas vuestras dudas acerca de Xbox 360. El Doctor Marble está esperando vuestros mails. No os cortéis a la hora de enviar vuestras cuestiones, no hay pregunta sin sentido. Para nosotros lo que pensáis es importante.

»Mandadnos vuestras dudas, El Doctor Marble las reolverá todas



Ya tenemos ganadores de los cómics de The Darkness

José Luis Martínez (Murcia)
Santiago Cardo (Barcelona)
David Sánchez (Huelva)
Martín Torres (Badajoz)
Juan Manuel López Rodríguez (Vigo)
Nuria Hernández López (Madrid)
Oscar Jiménez García (Madrid)
Pedro Cózar Sánchez (Madrid)
Rayco Dailos Esteban (Tenerife)
Luis Eduardo Manchado (León)

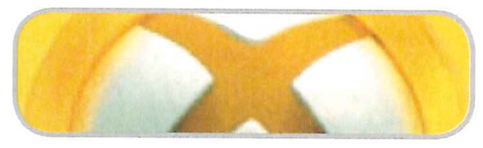




MIGUEL VALLÉS

Me interesa todo lo relacionado con temas inalámbricos. ¿Podríais describirme cómo configurar mi red Wi-Fi para mi 360, por favor, con el Adaptador de Red 360?

Cualquier servicio de conexión a Internet que ofrezca banda ancha puede proporcionar acceso a Xbox Live, siempre y cuando no esté limitado de alguna forma específica. Es decir, por ejemplo, una empresa puede tener cortado el acceso a todo menos a navegar por las páginas web, en tal caso desde esa empresa no se podría jugar con Xbox Live a menos que hablaras con los responsables. Cable y ADSL son las más habituales y las más recomendables en España, servicios ambos que llegan a la casi totalidad de la población independientemente de la compañía que elijas. Nombras dos, pero hay una oferta muy amplia. En cuanto a dispositivos inalámbricos, se supone que te refieres a los que puedes usar dentro de tu casa, una vez que ya tienes la conexión de banda ancha funcionando. Los proveedores de Internet suelen tener ofertas con sistemas inalámbricos, con lo que sólo has de contratarlo o comprarlo aparte. En tu Xbox debes instalar un adapatador WiFi, ya sea el oficial de Microsoft o uno estándar de buena calidad y que haga de punto de acceso inalámbrico. La configuración es similar a la de una red con cable y viene detallada en las instrucciones de tu Xbox 360, así como en las del adaptador inalámbrico. En resumen, viene a consistir en conectar todo, asignar un nombre a tu red y elegirla en el listado que aparezca en el menú de tu Xbox. Si quieres más seguridad para que nadie use tu conexión, tendrás que activar las opciones en cada uno de los dispositivos de red, lo cual viene explicado en las instrucciones de cada uno de ellos.



JAVI FURIO

1. Por Internet circula el rumor de que va salir el Metal Gear Solid 4 también en Xbox 360, ¿es verdad, se sabe cuándo?
Aunque Hideo Kojima, el padre de Metal Gear ha dicho que Xbox 360 le gusta mucho y que cree que es una máquina excelente, por ahora no hay confirmación oficial sobre una versión de la saga de Konami para Xbox 360. Permanece atento, porque puede que pronto haya noticias al respecto.

2. ¿Para qué sirven y qué es la G-puntuación del menú principal de Xbox.
Los puntos que se acumulan en tu Gamertag o tarjeta de jugador te permiten presumir ante tus amigos. Su número crece conforme te acabas juegos de Xbox 360, superas niveles o haces algo especial dentro de una partida, tanto si juegas solo como si lo haces a través de Xbox Live. Pero también te dan acceso a campeonatos, concursos y otras promociones a través del servicio online de Xbox.

4. ¿Sabes si de la página de Xbox 360 podría guardarme imágenes de jugador en un CD o en un DVD para luego pasarlas a la consola?
Para guardar las imágenes de una página web sólo tienes que pulsar en ellas con el botón derecho del ratón y seleccionar la opción "guardar imagen".

5. ¿Qué juegos van a salir que tengan modo espectador como el que va tener Forza 2 o Virtua Tennis 3.
En septiembre saldrá también Virtua Fighter 5 con la opción VFTV.

6. ¿Para jugar a Xbox Live con otra persona es necesario que todos los jugadores tengan el juego,o con que lo tenga uno es suficiente?
Sí, todos han de tener su propio juego para jugar, tanto en red como por Xbox Live.

7. Assassin's Creed sale en septiembre de 2007 o en septiembre de 2008.
Assasin's Creed aún no tiene fecha definitiva.

IMÁGENES

Email: xbox360@recoletos.es

Kaos2K sigue deleitántonos cada mes con sus mails









Aquí os mostramos lo último que nos ha hecho llegar nuestro amigo Kaos2K. Una selacción de imágenes que merecen la pena:

1- Un autobus urbano de Australia :) . ¿Bonito eh?

2- El diseño del coche ganador del concurso que hicieron los creadores de Project Gotham Racing 4 para incluir en su próximo juego.

3- Un W.C preparadao para jugar a la Xbox 360 , es real , tiene web oficial y todo eh : *http://rotorooter.com/john/index.php*

4- Una carcasa para Xbox 360 que incorpora una pantalla LCD , tienen varias unidades a la venta en divineo. com y también tiene web oficial: *http://console.se/xbox360/tuningfaceplate/xbox360lcdcaseoriginal.html*

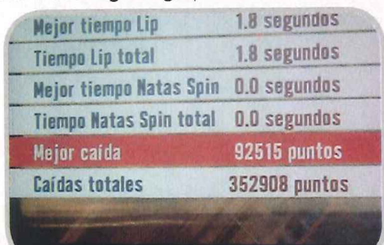
¡TOMA RETO!



Email: xbox360@recoletos.es

¡Isaac Sánchez se lleva nuestro reto de *Tony Hawk's Project 8*!

Julián Múñoz (Gamertag: Neo Pisco) abrió la veda con un piñazo de 74.890 puntos en el *Tony Hawk's Project 8*. Os retamos y entre todos los mails llegó el golpe más brutal que hemos podido conseguir. Isaac Sánchez (Gamertag: isanchezgl) consiguió 92.515 puntos. Una piña que tardaremos en olvidar.



Los 92.515 puntos de *isanchezgl* se llevaron la palma.

¡EL RETO UEFA CHAMPIONS LEAGE 06-07 SIGUE EN PIE!

Muchos de vosotros nos habéis pedido, debido al poco tiempo que ha habido desde el lanzamiento del juego, que dejemos más tiempo para crear alineaciones de lujo. Pues bien, os damos ¡un mes más! Ya sabéis, mandadnos la imagen capturada de vuestra tele y entraréis en la pugna por una de las cinco tarjetas de 2.100 Microsoft Points que están en juego.



COMUNIDAD

SMS: 7788*

*1,2 € + IVA

¿QUIERES ASISTIR A LA PRESENTACIÓN DE MASS EFFECT Y HABLAR CON SUS CREADORES?

El día 19 de abril* tienes la posibilidad de asistir en Madrid a la presentación oficial de Mass Effect en España. ¿Te apetece? Pues manda corriendo un SMS al 7788 (coste del mensaje: 1,2 € + IVA). Entrarás en el sorteo de 4 invitaciones para el evento. Además, podrás hablar con sus creadores con un traductor.



*Llamaremos a los ganadores el día 10 de abril para organizar todo

¡No te pierdas el vídeo de Halo que se ha currado Juan F. Martín!



BÁJATELO EN:
http://www.doctoralban.com/descargas/HaloSaga.wmv

NADA QUE ENVIDIAR A LA NUEVA MÁQUINA DE SONY

¡Hola amigos!
Os envío este mail para dejar constancia de mi opinión. Trabajo en unos grandes almacenes y a raíz del lanzamiento de la nueva consola de Sony tuve que asistir a un cursillo teórico y práctico sobre su uso.
La primera impresión es buena, se pueden conectar siete mandos inalámbricos sixaxis, periféricos de todo tipo e incluso teclado y ratón. Los gráficos también están bastante bien pero vamos, que después de verlas de cerca y navegar por Internet buscando comparativas entre ambas consolas mi opinión es que nada tenemos que envidiar. Ni en gráficos, ni jugabilidad, ni posibilidades presentes y futuras. Así que a todos los que tengáis como yo una Xbox 360... ¡Felicidades! Tenéis una máquina de primera. ¡Disfrutadla!

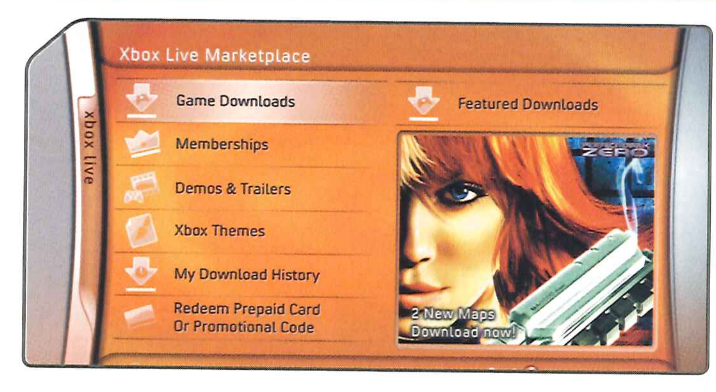


Pedro Dorta

Episodio II: Xbox Live

Pensar que hay quien lleva más de cuatro años conectado a un servicio online de pago, mientras que en otras plataformas se ofrece "algo así" de forma gratuita, da que pensar. Pero claro, algo tendrá Xbox Live que engancha de verdad. Que resulta imposible pensar en otra opción, por mucho que prometa y que te invita a entrar un día tras otro. La clave no está en lo que ofrece, sino en ti mismo. No pienses en lo que Xbox Live puede hacer por ti, sino en lo que ganas tú cada vez que te conectas. La comunidad la haces tú y aportar un poco sirve para que recojas tu tu parte. Incluso con creces.





EL FENÓMENO XBOX LIVE

Cada tipo de jugador puede estar más a gusto entre otros con sus mismas preferencias. Es más, estar en Xbox Live significa compartir el servicio con usuarios de todo el mundo, pero además del idioma puedes encontrarte incómodo si quien está al otro lado usa un lenguaje demasiado insultante o, sencillamente, se toma el juego tremendamente en serio.

Por eso dispones de varias zonas en las que inscribirte cuando creas tu perfil en Xbox Live. No se trata de algo irreversible, sino que puedes cambiarte más adelante si ves que no estás a gusto o, por ejemplo, deseas probar otras experiencias:

ZONA INFORMAL: Para quien juega de vez en cuando y no quiere complicaciones excesivas. Viene bien para buscar partidas con otros jugadores que no ven en los videojuegos su principal tema de conversación o su futura profesión.

ZONA FAMILIAR: Aquí se deja fuera el lenguaje subido de tono, ya que esta zona está dedicada a todos los miembros de la familia. La idea es que todos jueguen unidos y que se potencien los juegos de tipo party o no violentos.

ZONA PRO: Si no quieres toparte con los recién llegados ésta es tu parcela. Algunos de los jugadores más diestros están aquí y aquí seguramente encontrarás la horma de tu zapato.

ZONA UNDERGROUND: Aunque hay ciertas normas que han de respetarse en cualquier lugar, dentro de esta zona verás que la libertad prima por encima de todo. Da la casualidad de que muchos de los que se engloban aquí tienen el mismo o más nivel que los de la zona "pro", pero su mal perder les ha obligado a buscar un sitio donde nadie se lo tome a mal.

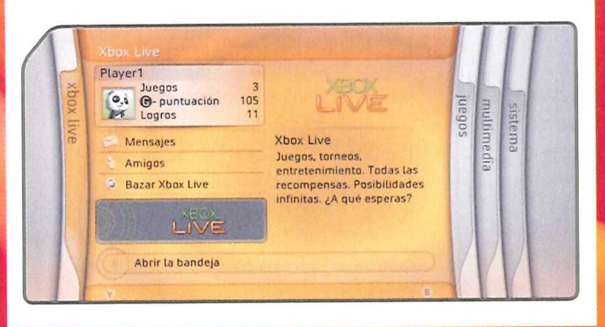
Sácale todo el partido a la comunidad

VIDEOCLUB

Otra de las opciones más interesantes que tiene el servicio online de Xbox es la tienda multimedia. Por ahora se encuentra en marcha para los residentes en Estados Unidos, donde parece ser todo un éxito desde que comenzó su andadura a finales de 2006.

A España va a tardar un poco más en llegar, pero lo hará al fin y al cabo. Es más, las pruebas preliminares llevan un tiempo en marcha y han recibido todo el apoyo de uno de los proveedores de Internet líderes en el país.

El principal inconveniente viene dado por las licencias necesarias para poder ofrecer los contenidos típicos de la tienda de Xbox Live, sobre todo las películas y series de televisión. Los dueños de los derechos y los contratos con las distribuidoras o cadenas de televisión obligan a respectar aburridas y largas listas de premisas, las cuales dificultan la llegada de los materiales a nuestras consolas. Pero se supone que los acuerdos están en marcha y pronto comenzará a llenarse de títulos el videoclub español de Xbox Live.





PUNTOS Y REGALOS

NO TE QUEDES SIN TU PREMIO

Jugar durante muchas horas, superar todos los retos que ofrece un juego, luchar online o colaborar con otros jugadores... Todo tiene su premio. En principio, parecía que Microsoft sólo iba a dar la opción de estar satisfechos y orgullosos de los logros, pero la cosa tiene pinta de cambiar.

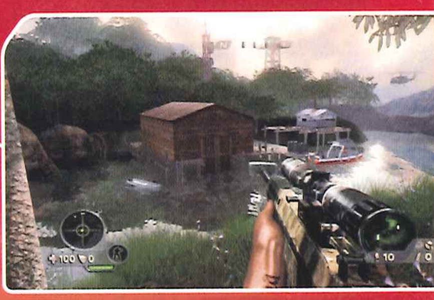
En la versión de Xbox Live para Estados Unidos se ha puesto en marcha un programa que premia a quien saque logros durante un periodo de tiempo determinado. La fecha tope es el 12 de abril de 2007, momento en el cual deberás haber aumentado tus puntos hasta un nivel determinado.

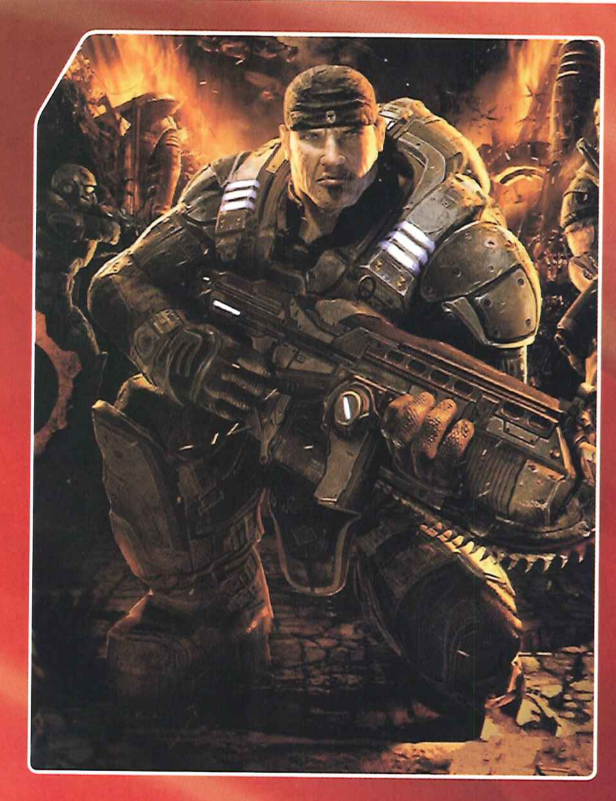
Se han establecido varios niveles de dificultad, en los que los jugadores más experimentados tendrán que demostrar por qué están donde están. Pero eso no impide que haya oportunidades para todos.

El premio, para esta primera ocasión, es un juego gratis, *Contra*, que los ganadores podrán descargar de Xbox Live Arcade. También se incluyen en el pack algunos Microsoft Points con los que podrás comprar contenidos del bazar y la posibilidad de pasar al siguiente nivel en el desafío de puntos. Se trata de una experiencia piloto que promete traspasar fronteras y poner de manifiesto que tanto jugar para divertirse como hacerlo para ganar a los demás tiene premio.

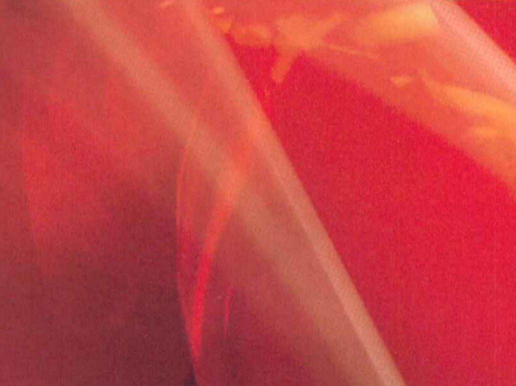












ARTISTA DEL MES

Estar en un escaparate que visitan millones de personas cada día resulta de lo más interesante. Eso mismo debieron pensar los primeros artistas y sus productores cuando eligieron estar en Xbox Live. Al principio la cosa consistía en poner un vídeo o dos, que te podías descargar de forma gratuita a tu consola, y verlos tantas veces como quisieras. Luego aparecieron entrevistas y los típicos "cómo se hizo". A raíz de las primeras experiencias, Xbox se ha convertido en un lugar privilegiado, donde, por un lado, los artistas nuevos pueden ver su plataforma de lanzamiento, y los consagrados, un método para regalar algo más a sus fans y demostrar que no se quedan atrás.
Prácticamente cada mes puedes encontrar un nuevo artista que pone sus últimos videoclips a tu alcance, siempre y cuando dispongas de una cuenta válida de Xbox Live.

MÚSICA CON CARÁTULAS

Si ya tienes costumbre de escuchar tus CDs en tu Xbox 360, sabrás que resulta muy sencillo pasar las canciones al disco duro de la consola. Pero también has de saber que la conexión a Xbox Live te proporciona acceso a una amplísima base de datos sobre artistas, temas y todo lo que rodea a cada canción. A esta información puedes acceder con sólo meter el disco en la consola y esperar a que la carátula o los nombres de las pistas aparezcan en tu pantalla. Datos que no están en el CD, sino que se descargan inmediatamente de Internet.
Esto es sólo un avance de lo que estará disponible dentro de poco, con tiendas en las que podrás navegar hasta encontrar todos los éxitos de un artista concreto o acceder a más material relacionado con la música que escuchas. Por ahora, el servicio de compra es pionero en Estados Unidos, pero la firma de acuerdos parece que va viento en popa y su lanzamiento europeo está más cerca de lo que parece.

CUENTAS DE OTROS PAÍSES

Como solución temporal a la dificultad para acceder a algunas descargas y servicios de Xbox Live, puedes hacerte pasar por un usuario de otro lado del mundo. Hasta ahora la cosa era tan sencilla como buscar en Internet algún lugar del país deseado para tu residencia virtual. Luego necesitabas crear una cuenta en www.hotmail.com con los datos de ese lugar real del que hubieras cogido prestada la dirección y código postal. Por último, sólo te quedaba encender tu Xbox, conectarla a la Red y crear una cuenta de tipo Silver que tuviera los datos de tu residencia virtual.
Sin embargo, con la llegada de material protegido por derechos distintos en cada país, las cosas se han complicado. Aún puedes crearte una cuenta virtual, pero la posibilidad de comprar Microsoft Points de forma online y usarlos para adquirir películas o series desde el videoclub es más complicada. Necesitas tener una cuenta bancaria o una tarjeta de crédito asociada realmente al país del cual "dices" ser ciudadano. De ahí que, si intentas comprar algo, aunque ya tengas los puntos, posiblemente aparezca un mensaje en tu pantalla donde te invite amablemente a buscar fortuna con una tarjeta de crédito válida.

MICROSOFT RESPONDE

¿Qué conclusiones se pueden sacar de la evolución de Xbox Live?
Xbox Live ha pasado de ser un servicio de juego online opcional para Xbox a convertirse en el servicio online más completo jamás visto para una plataforma de entretenimiento, al tiempo que es una de las prestaciones diferenciadoras de Xbox 360 y Microsoft sobre el resto. Lo que hace 5 años era una utopía, hoy se ha convertido en el baremo por el que se miden los servicios online.

¿Qué podremos ver en el futuro inmediato para los suscriptores Gold y Silver Live en España?
En un breve espacio de tiempo se realizará una actualización (del servicio), que preparará la plataforma para los servicios de Games for Windows Live, así como para la futura integración con Windows Live Messenger, el servicio de mensajería instantánea más popular de nuestro país. Y el futuro depara grandes sorpresas que seguirán haciendo de Xbox Live la plataforma líder tanto por comunidad como por innovación.

¿Cómo va a reaccionar Xbox Live frente a la competencia?
Xbox Live dispone de dos niveles de servicio y uno de ellos, de nombre Silver, es completamente gratuito. Este permite que los usuarios se comuniquen entre ellos incluso por voz, les facilita realizar toda clase descargas de contenido gratuito del Bazar de Xbox Live: demos de juegos tanto de los títulos disponibles a la venta en las tiendas como de los juegos de Xbox Live Arcade, trailers de películas, vídeos de juegos, videoclips musicales, etc. Xbox Live Gold permite jugar online sin ningún tipo de limitación, además de habilitar las comunicaciones de vídeo.

¿Continuará la superioridad del servicio Xbox Live frente a la versión de este para Vista?
Games for Windows Live llevará al mundo del PC la facilidad de uso y conexión que tiene Xbox 360, permitiendo crear partidas online, comunicarse... Games for Windows Live y Xbox Live se complementan, haciendo que jugadores de diferentes plataformas puedan conectarse entre sí y disfrutar con lo que más les gusta, jugar. Y trabajamos ya de cara al futuro para integrar otras plataformas.











Preciok te garantiza el buen estado de cualquier compra que realices.



¿No sabes qué hacer con tus películas y videojuegos que ya no usas?

Reúne tus pelis y videojuegos que ya no uses

Acércate a nuestra tienda Canal Ocio

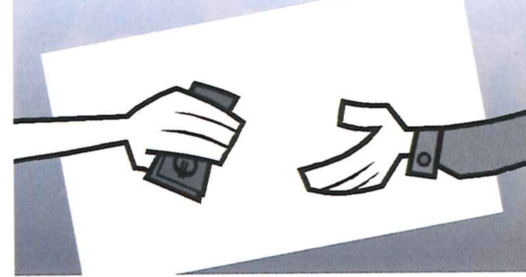














Te los compramos todos, **al contado**

Además, compra a bajo precio productos Preciok

Preciok:
sólo en tiendas franquiciadas



Valladolid
C/ Canterac, 23
Telf.: 983 294 025

Valladolid
C/ Lope de Rueda, 1
Telf.: 983 263 543

Santander
María Cristina, 1
Telf.: 942 215 300

Burgos
Avda. Eladio Perlado, 12
Telf.: 947 221 142

Ciudad Real
Avda. Tablas de Daimiel, 2
Telf.: 926 274 081

Ciudad Real
Ronda Alarcos, 24
Telf.: 926 27 30 87

Ciudad Real
Calatrava, 21
Telf.: 926 25 64 64



Star Wars The Force Unleashed

STAR WARS: TFU

EDITOR: ACTIVISION | **DES:** LUCASARTS | **JUGADORES:** N/A | **PORCENTAJE COMPLETADO** 30%

XBOX LIVE: POR DETERMINAR | **PERSONALIZACIÓN:** N/A

LANZAMIENTO: NOV 2007

¡Pierde el control con este Jedi que clama venganza en lo que ya se conoce como Star Wars Episodio 3.5!

OXM Clapillo



AUTOR:

A pesar de la vigilancia de LucasArts sobre sus nuevos títulos, hemos sido capaces de espiar en el Imperio de LucasArts para traer detalles concretos de un juego de acción en tercera persona que va a revolucionar el mundo de ***Star Wars*** de formas que aún no se pueden predecir.

The Force Unleashed explotará la rica edad oscura de la historia de Star Wars —el periodo entre el final de la transformación del final de Anakin Skywalker en el asmático mecanizado Darth Vader al final del Episodio III y el redescubrimiento de Luke SkyWalker al comienzo de Star Wars Episodio IV—. Es una edad oscura de los Sith acabando con los Jedi. La purga sistemática del sistema por Vader y el Imperio está a tope de fuerza, y Darth toma un aprendiz para esparcir su programa de asesinatos.

Sí, se trata de la noble empresa que estás pensando: asesinar a los tipos buenos en nombre del mayor malvado de la galaxia. La Fuerza es poderosa en este juego y se ejerce en maneras nunca vistas. El título resume lo esencial de su jugabilidad —tus poderes están realmente desatados— totalmente fuera de control y, como la mayoría de los Sith, tienen sólo dos veces la rectitud moral de los productores de realities de televisión; hay muy poco para evitar tu potente ira. ***The Force Unleashed*** pretende machacar el tamaño de la Estrella de la Muerte y LucasArts le está dando un buen repaso antes de mostrarlo.

Los poderes de la fuerza que hemos confirmado para TFU incluyen el rayo de luz de la Fuerza, el empujón de Fuerza, el apretón de Fuerza y combos de lo mencionado. Pero la fuerza principal en TFU es indudablemente el Empujón de Fuerza —la habilidad de tirar cuerpos y objetos a través del aire violentamente contra otros cuerpos y objetos—. Combinado con la calidad de la física de movimientos y los efectos de materiales que Lucas está ▶▶

LA FUERZA, UN MITO

Obi-Wan Kenobi describe la Fuerza como "un campo de energía creado por todos los seres vivos. Nos rodea, nos penetra, y une la galaxia". La Fuerza tiene un lado oscuro 'Sith' (malévolo, agresivo) y un lado 'Jedi' (benévolo, sanador). Puede usarse para realizar actos de gran fuerza, habilidad, agilidad y coacción, controlando el mundo que nos rodea.

En la web de la revista inglesa www.oxm.co.uk puedes ver un vídeo del juego.







EL AMOR TE DA ALAS

Juno Eclipse es el nombre de la piloto de tu Star Bird. Juega un prominente papel en TFU. Presumimos de que ella estará volando a tu alrededor en tu nueva nave. Las historias de amor son fundamentales en las películas de Star Wars —Han y Leia y Anakin y Amidala, Luke y su hermana...— Al ser TFU tan importante como el próximo capítulo de Star Wars, hace que una historia de amor sea vital.





Podrás utilizar la Fuerza con elementos del entorno para realizar tus ataques.

ERES PEOR QUE UN SUCIO RANCOR

FELUCIANOS
Los 'sensibles a la Fuerza' Felucians vagan por un mundo de extrañas plantas y hongos gigantes, así es que tienen una forma muy orgánica, con los brazos en forma de tentáculo y extrañas cabezas vegetales. Blackman dice, "las cabezas les hacen más siniestros, como los Tuscan Raiders". Cuando estas cazando al exiliado Jedi Shaak Ti, te encontrarás a estos feos montados en Rancors (debajo).





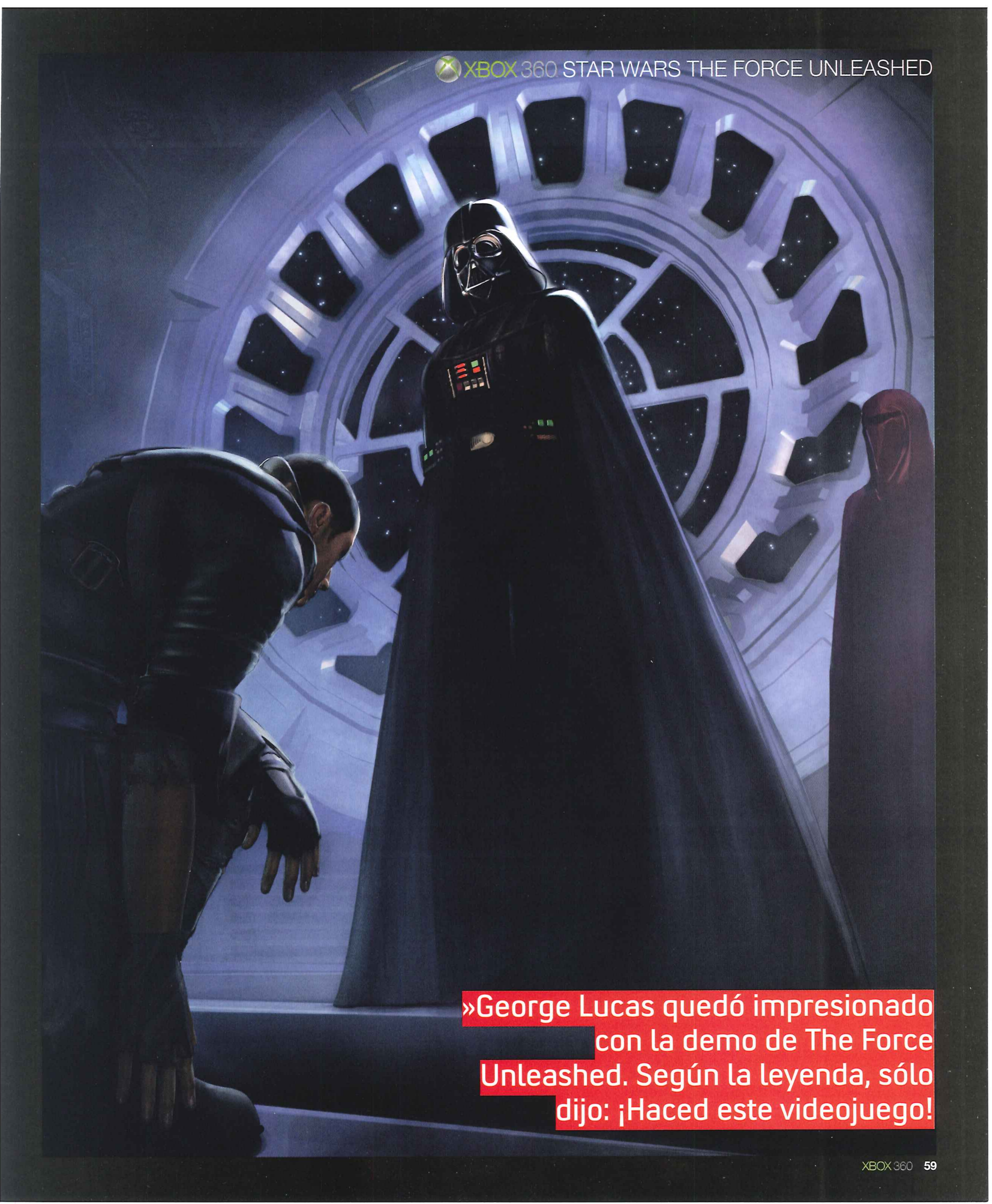
RANCORS
Los Rancors en TFU tendrán los peligrosos cuernos de los toros, e incluso tendrás que luchar contra ellos y sus jinetes Felucians. Tendrán cuernos y colmillos con los que poder ensartarte.



usando con calidad de película, hace que se creen entornos extremadamente interactivos y puedes apostar que cada nivel está siendo estructurado cuidadosamente para proveer toda la materia prima que necesitas para desatar tus poderes. Rasga tuberías y sácalas de los muros para lanzarlas hacia tus enemigos. Arranca containers de almacenamiento de sus bases y tíralos desde los tejados para acabar con guardias desde grandes alturas. Puedes incluso arramplar con los Tie Fighters que vuelen bajo hacia ti. Aunque no está implementado aún, el productor de LucasArts, Haydn Blackman, contó a nuestros hermanos ingleses que habrá una barra de Fuerza que se reducirá a medida que gastes tus poderes. Tu Fuerza se recargará rápidamente, salvo alguno de los poderes. También podrás saber cuáles aumentar según progreses en la aventura. Nuestro movimiento favorito visto en esta primera demo es el de usar la Fuerza para coger a un Felucian indefenso en el aire antes de tirarle hacia tu sable láser para atravesarle. Blackman define el centro de la mecánica de juego como "darle una patada en el culo a alguien con La Fuerza". Después de ver esta temprana versión en acción, sólo podemos estar de acuerdo.

De acuerdo con Blackman, el equipo exploró muchos conceptos antes de "intercambiar ideas con Lucas y hacer su entrada en el irresistible nuevo capítulo de la saga Star Wars". Blackman hizo hincapié en que "George fue clave al crear personajes que encajaran en la historia" y haciendo observaciones y revisiones en su primer meeting del guión, que resultó en "personajes creciendo y desvaneciéndose en prominencia".

Y es que, ¿quién mejor para aconsejar sobre la Fuerza que su creador? "Hemos aprendido mucho de la Fuerza con George,"



»George Lucas quedó impresionado con la demo de The Force Unleashed. Según la leyenda, sólo dijo: ¡Haced este videojuego!







ESTO NO ES UNA 'TIE' DE TODA LA VIDA



¿Es un Tie Interceptor? ¿Es un Halcón? ¿Es un X-Wing? No, ¡es un Rogue Shadow!

Todo personaje principal en Star Wars necesita su propia nave con marca registrada, y la tuya en The Force Unleashed será el Rogue Shadow. Descrito por Blackman como "más pequeña y mas ágil que el Halcón [Milenario]", incorpora características en la estructura que parecen estar influenciadas principalmente por el Tie Interceptor Imperial, particularmente los paneles derechos y la esfera central de pilotaje, como se puede ver en la foto. Todavía no nos han dicho cómo conseguir pilotar tu Rogue Shadow, pero nos imaginamos que probablemente se usará en escenas de corte interplanetarias.



dijo Blackman, explicando que, aunque ya sabían cómo usar los poderes básicos de la fuerza en la simulación de la jugabilidad, necesitaban aprender cómo representar La Fuerza de forma diferente de las películas y comics de Star Wars. Habiendo decidido hacer la filosofía principal del juego "exagerando, poderes de La Fuerza fuera de control", Blackman y el equipo tenían que vender entonces el concepto final a Lucas. Blackman debió haberse acercado a los aposentos de Lucas con la osadía de un comandante de La Estrella de la Muerte, porque Lucas se quedó impresionado con la demo de The Force Unleashed y simplemente dijo, "¡Haced el juego!".

Dando fuerza a la Fuerza

La interacción de la fuerza con los PNJ y el entorno depende de lo que Blackman define como "tres colaboraciones clave", y éstas son todas las tecnologías punta que trabajan juntas para desatar la Fuerza. Uno de los mayores beneficios de LucasArts es el ser capaz de trabajar de cerca con la compañía Industrial Light & Magic (ILM), usando su tecnología de animación para capturar increíbles parecidos para la consola de alta definición Xbox 360, que están más cerca de un estándar de película que nada que hayamos visto nunca antes. Esto, combinado con el acceso a actores con talento, especialistas, maquilladores y captura digital, la experiencia líder mundial de ILM va a mostrar realmente lo que Xbox 360 es capaz, en términos de presentación y detalle.

La segunda tecnología clave viene del engine NaturalMotion Euphoria, una tecnología de especialista virtual, o "IA biomecánica" que permite a los PNJ demostrar reacciones nerviosas y musculares a tu forma de jugar realmente auténticas. Todas las caídas, contraataques y reacciones de los PNJ son presentados en simulación en tiempo real usando la tecnología Euphoria. Esto significa que los movimientos de los personajes tienen prácticamente un rango infinito;

¡MÁTALOS! ¡MÁTALOS A TODOS!

Aquí están algunos de los Jedi de la lista negra de Lord Vader.



SHAAK TI
Este prominente Jedi de la trilogía moderna será finalmente cazado en Felucia, donde se ha exiliado como Jinete Rancor en la peligrosa compañía de adeptos de la Fuerza, los Felucians. ¡Esto no va a ser nada fácil!



MAESTRO KOTA
Cualquiera que sepa algo sobre el gran universo de Star Wars sabe que el Maestro Kota es un antiguo Selkath que sirvió como juez en Ahto city, liderando durante décadas las grandes Guerras Clon. ¿No es así? ¡Estudia hombre!



MARIS BROOD
La siempre provocativa maestra Jedi tiene una nueva flamante variante de sable de luz que parece haber sido modelada en la fábrica de pirulos nocturnos de la poli, con un agarre perpendicular para darle vueltas.

nunca verás tropas sincronizadas o rancors rutinarios. Si pensabas que *Half Life 2* entró en una nueva era de físicas de "muñeca de trapo" e interacción ambiental con el motor Havoc, sólo espera hasta que veas Euphoria en acción por primera vez. Es una verdadera evolución next-gen en tecnología, que se traduce directamente en increíbles y aún poco exploradas oportunidades en la jugabilidad.
Está muy bien que las formas enemigas se comporten de forma realista mientras mejoras tus poderes de La Fuerza con ellos, pero toda acción necesita una reacción realista y es aquí donde la tercera colaboración clave de LucasArts sale a la luz. La tecnología Pixelux Molecular Matter asegura que todos los entornos muestran reacciones del mundo real a tus movimientos. Blackman enseñó cómo "astillas de madera, trozos de cristal y metales torcidos" ayudan a hacer la fuerza "más grande, mejor y peor, especialmente el empujón de Fuerza".
¿Y qué significan estas tres tecnologías para la jugabilidad? Pues, entre otras cosas, cuando usas la fuerza para empujar a la gente en una zona las caídas son muy significativas. En la demo, Blackman dejó caer a un Stormtrooper desde una gran altura: primero, sobre una superficie lisa, y después, sobre pilas de cajas. Cada reacción está basada en la simulación; cada gesto de dolor o colisión es inquietantemente único, como la vida real.
Todo esto hace que el jugador use agresivamente la Fuerza, los objetos y los cuerpos. Y también que las superficies impactadas se deformen arrugándose, abollándose y rasgándose con un bonito realismo. Cuando usemos la Fuerza de repulsión, una burbuja de energía se expandirá rápidamente desde nuestra posición y cualquier panel metálico cercano a nosotros tomará la forma de la burbuja. Las torres gigantes arderán, reduciéndose a trozos polvorientos, mientras tiramos Felicians contra ellos; filas de Stormtroopers volarán unos metros sobre el aire... Todo, respetando hasta la saciedad a la saga, englobando a los principales personajes a lo largo del juego y proponiendo miles de opciones más. Esto es sólo un adelanto: el próximo episodio será en noviembre.

TOY STORY

LucasArts ya está hablando de producir merchandising de TFU, que puede incluir comics y figuras de acción. Una nave Rogue Shadow de juguete no estaría nada mal.



»¿Cómo se te queda el cuerpo? Próximo episodio... ¡NOVIEMBRE DE 2007!

HD-DVD player

Disfruta con Xbox de tus nuevas películas en Alta Definición.



HD DVD

¡NOVEDAD! Por sólo 199,99€ (P.V.P. recomendado)

- Disfruta ya de tus películas en Alta Definición con el HD-DVD Player y descubrirás más prestaciones; una inimaginable calidad de imagen, mejores canales de audio para que disfrutes como nunca de lo último de la era digital y de la integración Multimedia.
- Reproducción compatible con Full HD, resolución 1080p,
- Reproductor HD-DVD con mando a distancia universal.
- Descarga contenidos online, complementa tu película favorita con mayores extras y en HD. (Dependiendo del título de la película)
- Unidad HD-DVD se vende por separado.



PASA DE NIVEL



© 2006 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados. Xbox, Xbox 360, Xbox Live, los logotipos de Xbox, los logotipos de Xbox Live y el logotipo de Authentic Xbox Product son marcas comerciales o marcas registradas de Microsoft Corporation o Rare Limited en EE.UU y otros países. Rare Limited es una subsidiaria de Microsoft Corporation.

JERICHO

EDITOR: CODEMASTERS | **DES:** MERCURY STEAM | **JUGADORES:** 1-? | **PROCENTAJE COMPLETADO** 70%

XBOX LIVE: N/A | **PERSONALIZACIÓN:** N/A

LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE

Clive Barker's Jericho

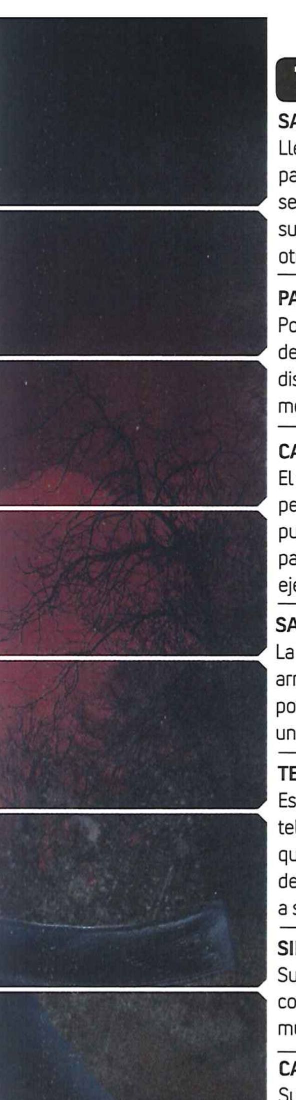
Mercury Steam y Clive Barker imponen... pero juntos son terroríficos

AUTOR: OXM Marble



UNA PRESENCIA MISTERIOSA y al parecer maligna se ha hecho notar en Al'Khali. Esta ciudad, supuestamente perdida, ha vuelto después de muchos años para poner nerviosas a las principales potencias mundiales. Por algo fue motivo de preocupación para sumerios, romanos, cruzados e incluso nazis. Sus misterios siempre han sido objeto de estudio y los soldados más atrevidos de cada época han intentado desvelar sus secretos o, al menos, evitar que el mal se extienda y provoque un Apocalipsis bíblico. En nuestra época le tocará a una agencia del Gobierno que dispone de un equipo formado por soldados expertos, tanto las armas de fuego como las artes arcanas. Por ahora, Codemasters ha desvelado pocos elementos del juego. Se sabe que tiene lugar en Al'Khali y que es en primera persona. También es conocido que se controla al equipo Jericho, un escuadrón de élite donde cada miembro posee poderes especiales. Es más, de entre todos los miembros del equipo has de elegir con quién quieres jugar en cualquier momento, para lo cual se ha implementado un sistema realmente dinámico. Sentirás verdadero control de la situación... al menos hasta donde los enemigos te dejen.

También se ha dicho que hay un papel principal, el del capitán Ross, aunque su presencia es algo etérea, a raíz de cierto acontecimiento nada más empezar el juego. Su capacidad para unir poderes y habilidades de otros personajes permite que sea una especie de súper



TU EQUIPO

SARGENTO FRANK "DELGADO" (EL TANQUE)
Lleva un demonio de fuego llamado Ababanili que forma parte inseparable de su cuerpo. Esta bestia "domesticada" se puede liberar por un tiempo limitado, mientras Delgado sufre su ausencia en sus propia carne, literalmente. Con su otra mano maneja su propia "impaciente".

PADRE PAUL "RAWLINGS" (EXORCISTA)
Posee dos pistolas que se pueden configurar con varios tipos de munición. Es capaz de sanar a sus compañeros a distancia, pero también conviene tenerlo controlado por su modo de actuar frente a los enviados del mal..

CAPITÁN XAVIER "JONES" (VIDENTE)
El rifle de asalto y la escopeta son los complementos perfectos para sus poderes premonitorios. Como vidente, puede adelantarse al futuro y percibir elementos paranormales que otros no pueden alcanzar. Todo un ejemplo del control de dos armas que ofrece Jericho.

SARGENTO BILLIE "CHURCH" (SANGRIENTO)
La ametralladora y la espada samurai no son sus únicas armas, ya que los fluidos de su cuerpo también tienen un poder especial sobre aquello que le rodea. Su sangre tiene un poder sobrenatural que tendrás que controlar.

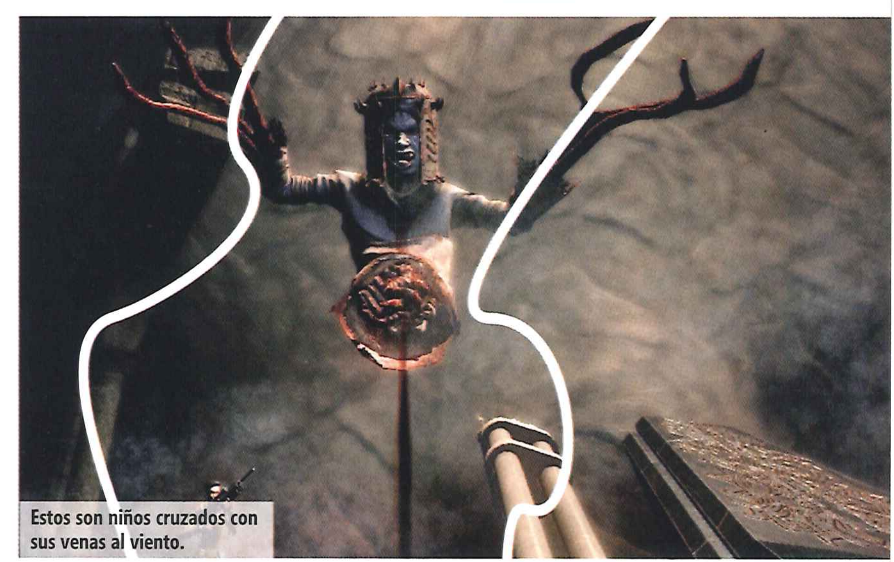
TENIENTE ABIGAIL "BLACK" (TELEQUINÉTICA)
Es la "sniper" del grupo y, además, tiene poderes telequinéticos. Además, es lesbiana, con todo lo que ello implica, y sus comentarios no tienen desperdicio. Puede controlar las balas que vuelan a su alrededor con la mente.

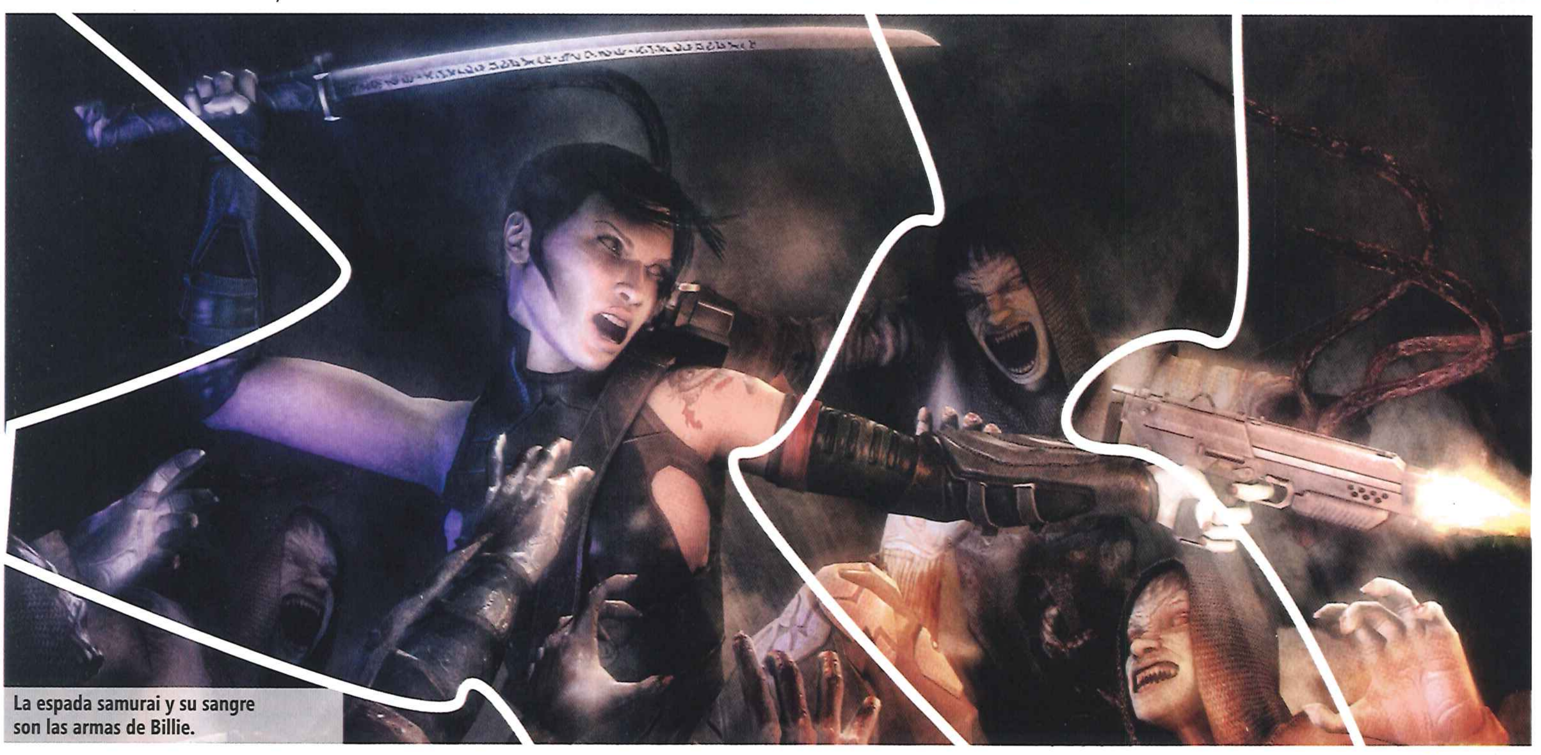
SIMONE "COLE" (HACKER)
Su rifle de asalto se puede configurar también como lanzagranadas. Está equipada con una PDA muy avanzada en cuanto a interfaz de usuario.

CAPITÁN DEVIN "ROSS" (ESPIRITUALISTA)
Sus armas no son de este mundo, como tampoco lo es su poder para sanar a los demás, con sólo tocarlos un momento. También es capaz de unir los poderes de sus compañeros cuando están cerca y convertirlos en una arma demoledora.


Una ametralladora de barril con un demonio dentro.

»Una ciudad perdida en el tiempo, la clave de toda la historia


Estos son niños cruzados con sus venas al viento.


La espada samurai y su sangre son las armas de Billie.

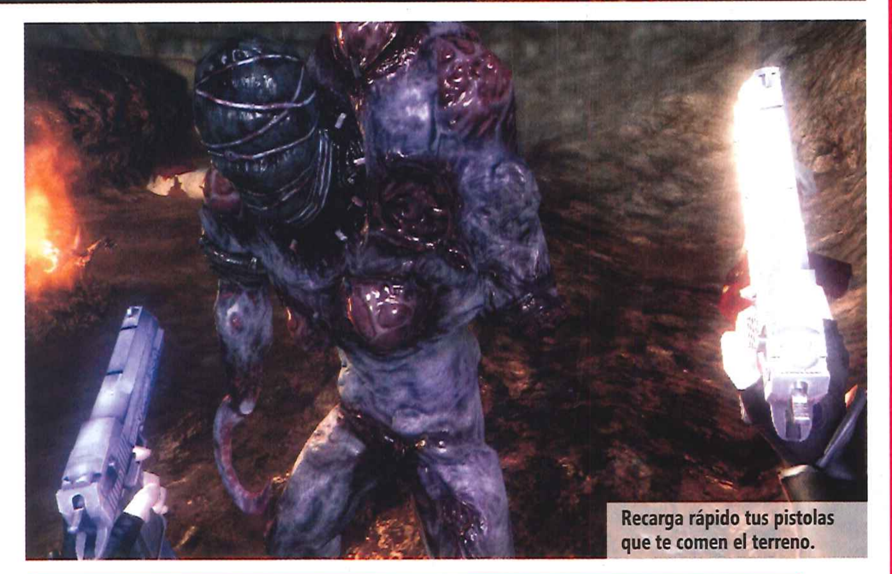
Lo hemos visto... ¡y lo queremos!

Billie Church tiene una espada samurai que hace pupita.

Un cruzado más muerto que Chanquete te la quiere liar.


Aprieta el gatillo como si no quedase otra. Disparos a tope.

soldado, con una fuerte influencia de la táctica a emplear.
El equipo Jericho cuenta con tecnología y poderes nunca vistos, que les dan ciertas garantías para salir airosos, en misiones donde lo real y demoníaco se mezclan. La tormenta que rodea a la ciudad perdida es sólo el principio para este grupo de especialistas, que verán cómo su potencial se desarrolla hasta poder enfrentarse a la fuente de tanto mal.
Ante todo, ***Jericho*** es un ejemplo a seguir. Un título en primera persona, con violencia justificada pero aterradora. Con unos enemigos a los que nos costará vencer y que tienen mucho arte detrás, tanto por la idea inicial como por la forma en que se han recreado. Es más, la inteligencia artificial va a ser capaz de ponernos los pelos de punta y, al mismo tiempo, retarnos a la vuelta de cada esquina. Es una gozada ver cómo se mueven tus compañeros cuando no los controlas, pero también nos quedaremos helados al ver de lo que son capaces los malos. Sólo el control


Recarga rápido tus pistolas que te comen el terreno.

»Los saltos de época nos llevan a una ciudad sumeria, a otra árabe durante las cruzadas, a un asentamiento romano y a la Segunda Guerra Mundial

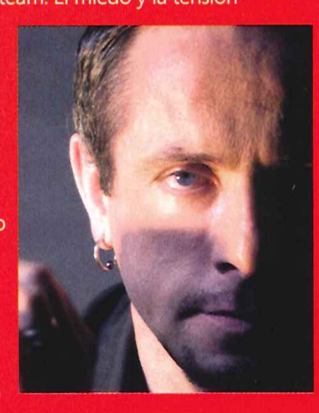




de todos los elementos del grupo, aprovechando las particularidades de cada uno, será capaz de abrirnos paso. Los niveles serán variados, los enemigos más aún y el estilo de juego novedoso. No sólo se trata de un título en el que se maneja un equipo, sino una mezcla de géneros nunca vista hasta ahora. El equipo Rainbow no sobreviviría ni un minuto en Al´Khali.

CLIVE BARKER ES EL CEREBRO

Tras parir algo como Hellraiser, Clive Barker no tenía nada que demostrar. Sin embargo, sus más de 20 libros y películas todavía son capaces de despertar los mayores temores que llevamos dentro. ***Jericho*** es una más de sus pesadillas, pero esta vez tú estarás en ella de una forma más real de lo que puedas imaginar. Intentará transmitir sensaciones al estilo de Alien, un objetivo común con la idea de Mercury Steam. El miedo y la tensión estarán dentro del juego, como si fuera la primera vez que viéramos la película de Ridley Scott. Pero ***Jericho*** va más allá del juego, con Clive totalmente volcado y con la idea de hacer películas, cómics, novelas, etc. alrededor de lo que está creando junto a Mercury. Puede que los personajes, si alguno de ellos sobrevive, vuelvan a visitarnos más adelante. En cuanto a la inspiración para el juego, según dice Barker, le viene de una obra tan variada como la de los escritores Herman Melville, Poe, Ray Bradbury o William Blake y pintores como Goya, Ernst Fuchs y James Ensor. De ahí que la sangre esté presente, pero también la condenación y el sufrimiento que tanto acompañan a Barker en sus trabajos.



El proceso de creación es tan fluido en todo momento que se espera el lanzamiento para septiembre de este año, mientras que otros títulos que intentan llegar a su nivel pueden permanecer hasta tres veces más tiempo a la espera de ser terminados. Es más, las ideas iniciales y la historia se han adaptado a formas realistas que conservan todo el espíritu de las obras de Clive Barker, con variantes muy personales pero que los diseñadores de Mercury Steam han sabido plasmar con todo lujo de detalle.

Y MERCURY STEAM, EL BRAZO EJECUTOR

Los componentes de Mercury demuestran que la experiencia ganada desde los tiempos de Rebel Act Studios y Blade (of Darkness) les sirve para resurgir con más fuerza cada vez. Si Scrapland demostró el gran nivel que puede alcanzar un título hecho en España, con Jericho se pone de manifiesto que estos genios gozan de buena salud. El entorno de desarrollo creado para su próximo título se basa en lo aprendido con títulos anteriores y es autosuficiente en todo, excepto en la física, que por comodidad se ha dejado en las solventes manos de terceros. Los avales de este estudio tienen nombres como American McGee, Clive Barker y Codemasters, además de talentos por los que cualquier compañía internacional se pelearía.

Mercury sigue adelante y desde que salió Scrapland, uno de los juegos más elitistas de Xbox, no han parado. Aunque ***Jericho*** es uno de los títulos más esperados para finales de año, este estudio está enfrascado también en otras historias que los mantendrán entre la élite de los videojuegos durante mucho tiempo. Todavía no se puede contar nada de lo que nos espera, pero tened por seguro que será realmente impresionante. ¿Un Scrapland 2? Según Enric, el director creativo, es uno de sus deseos, y de los nuestros, pero por ahora no van por ahí los tiros.

Lo hemos jugado... ¡y lo queremos!

TWO WORLDS

EDITOR: NOBILIS IBÉRICA	**DESARROLLADOR:** REALITY PUMP	**JUGADORES:** 1-2	**PORCENTAJE COMPLETADO**
A TU MEDIDA: PERSONAJES	**XBOX LIVE:** SÍ		75%

LANZAMIENTO: MAYO 2007

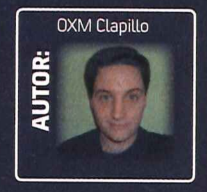
XBOX 360 ALREDEDOR DEL MUNDO

FRANKFURT (ALEMANIA)

Two Worlds

Un gran mundo te espera ahí fuera para hallar respuestas...

AUTOR: OXM Clapillo



LOS CHICOS DE *TWO WORLDS* nos invitaron a Alemania a descubrir lo que se escondía detrás de su desarrollo y nos enseñaron lo que trata de convertirse en su mejor trabajo hasta la fecha.

Al comienzo de la aventura nos encontraremos en una especie de templo que servirá de introducción para hacernos con los mandos del juego. Eres un superviviente al que le han quitado todo lo que tenía, aunque aún te queda la esperanza de poder salvar a tu hermana, algo a lo que nos dedicaremos a lo largo de la aventura.

Gráficamente, el equipo de ***Two Words*** asegura que estará un paso por delante del más que conocido *Oblivion*, gracias a efectos más sofisticados y a un mundo en general más detallado. Aunque podremos verlo todo en primera persona, principalmente tendremos una visión externa al personaje, ya que será necesario para realizar acciones tales como atacar a los enemigos. Cuando nos encontremos en plena batalla, nos daremos cuenta de la IA que se está implementando en los personajes, reaccionando de diferentes maneras según la situación. Por ejemplo, si un enemigo ve que tiene todas las de perder, intentará huir para salvar su pellejo, pero en cambio, al encontramos con una banda, ésta nos rodeará para hacernos caer. Si finalmente lo consiguen, no tendremos que preocuparnos demasiado, ya que en vez de tener que cargar un punto de control, resucitaremos en el cementerio más cercano. Según vayamos avanzando en nuestra aventura, nos irán dando ►►








AVENTURAS...

Un universo total por conocer

EL MUNDO
El mapa del juego promete tener una extensión considerable, con varias zonas bien diferenciadas, en las cuales nos encontraremos un tipo de enemigo afín al lugar en el que nos hallemos. Habrá ocho tipos de terrenos, desde un árido desierto hasta un frondoso bosque, pasando por zonas pantanosas o montañas heladas. También existen seis grandes ciudades, así como diez poblados más pequeños.

MULTIJUGADOR
En el modo online de **Two Worlds** podremos elegir cualquier raza de las que hay disponibles, al contrario que en el de un jugador en que sólo podemos usar el humano protagonista. Se trata de una especie de MMORPG, pero con distinto nombre, debido a un par de exigencias que no cumplía para poder llamarse así. De todas formas, seguramente no notaremos la diferencia, y tendremos cuatro espacios para crear nuestros personajes.

ARMAS Y MAGIA
Cuando vayamos acabando con enemigos a lo largo de la aventura, éstos irán dejando armas que recogeremos para ir aumentando nuestro inventario. Además, según aumentemos nuestra experiencia, si nos van los hechizos, podremos especializarnos en distintas escuelas de magia con más y mejores hechizos cada vez. Si no, habrá habilidades de sobra por aprender, como montar a caballo o usar armas a dos manos.


La cantidad de variables atmosféricas lo hace muy real.

» Gráficamente, el equipo de Two Worlds asegura que estará un paso por delante del más que conocido Oblivion







Lo hemos jugado... ¡y lo queremos!

Los entornos serán uno de los fuertes de Two Worlds. Y si no, echad un ojo.



PERSONAJES A MEDIDA

En el momento que nos ponemos a crear nuestro personaje, nos daremos cuenta de la enorme cantidad de opciones que se han incluido para personalizarlo a nuestro gusto. Podremos cambiar el peinado, color del pelo, color de los ojos y la complexión, pero lo bueno es que dentro de cada una de las características principales se podrán modificar los más mínimos detalles, haciendo que cada personaje creado sea único.

NUESTROS ACTOS SON DECISIVOS
Una de las cosas de las que estaban orgullosos los desarrolladores de *Two Worlds* era la evolución del mundo a nuestro paso. Según las decisiones que vayamos tomando a lo largo de la historia del juego éste cambiará. Por ejemplo, si dejamos de defender un pueblo en un momento determinado y no volvemos en un tiempo, puede que cuando regresemos hayan acabado con sus gentes y parezca un pueblo fantasma.



armas y habilidades nuevas. En el caso de las armas, el inventario es limitado, pero estará la posibilidad de vender a los comerciantes de los pueblos lo que no nos sirva, cocinar los alimentos para conseguir pociones (tanto buenas como malas) e incluso, si encontramos dos piezas de equipamiento exactamente iguales, podremos juntarlas para hacer una superior. En cuanto a las habilidades, cada vez que subamos de nivel se nos darán cinco "parameter points" para repartirlos a nuestro gusto entre fuerza, magia, vida..., además de un "skill point". Después de considerar la opción, en la versión final de ***Two Worlds,*** los desarrolladores han decidido no incluir un modo de juego cooperativo por razones técnicas, entre las cuales está el problema de la banda sonora (en cada pueblo habrá una música distinta, y si cada personaje estuviera en una ciudad, el lector se volvería loco).
En un principio, puede que el control se nos haga un poco duro hasta que aprendamos a usar todas las funciones del juego (es más simple el control en Pc al ser un juego de rol), pero al poco tiempo nos haremos con él, aunque podamos liarnos un poco hasta coger soltura, usando las diferentes armas, hechizos y pociones para recuperarnos mientras luchamos.

»El control no es sencillo, pero cuando te haces con él disfrutas mucho

La versión que pudimos probar aún era muy temprana, por lo que nos encontramos con varios bugs que los desarrolladores nos aseguraron que serían corregidos en la versión final. De todas formas, el juego nos enganchará hasta el final, si somos aficionados a este género. Si queréis conocer más detalles no os perdáis la review del mes que viene.

¡Qué mal rollo da una carroza de este tipo, no? No me subo a ella ni 'jarto'.

En Two Worlds no tendrás tiempo de aburrirte. Esqueletos, dragones... Hay de todo.

JÖRG SCHINDLER, UNO DE LOS CREADORES DE TWO WORLDS, NOS CONTÓ DE TODO



En nuestra visita a los estudios de *Two Worlds*, tuvimos la oportunidad de entrevistar a Jörg Schindler, uno de sus creadores. Esto es lo que nos contó:

¿Cuántas horas de juego tiene *Two Worlds* aproximadamente?
Entre 20 y 25 horas, aunque depende de cómo juegues. Si vas directo a acabar el juego pueden ser incluso algo menos de 20, aunque si se hacen todas las misiones secundarias que te vayas encontrando puede llegar a pasar las 100 horas.

¿Habrá contenido descargable por Xbox Live? ¿Será gratuito?
Ahora mismo estamos centrados en acabar el desarrollo del juego, no hemos decidido si serán de pago o gratuitos, pero podéis estar seguros de que trabajaremos en contenido descargable una vez esté finalizado el título principal.

¿Cuánto ha llevado el desarrollo del juego?
La idea original de *Two Worlds* empezó a formarse hace un par de años, pero no fue hasta el año pasado, después de recoger ideas de todo tipo, cuando se empezó el desarrollo formal del título.

¿Podremos salvar el juego en el punto exacto que queramos o sólo se hará en puntos específicos?
Siempre que queramos podremos ir a la interfaz del juego y salvarlo, aunque periódicamente se salvará automáticamente, si lo habilitamos en las opciones. Cuando cargas la partida empiezas exactamente en el mismo punto donde lo dejaste.

¿Cómo andarán los tiempos de carga?
Cuando se pone el juego en la consola, se carga todo el mapeado, sin necesidad de volver a cargar al cambiar de zona. Lo único que notaremos serán un par de segundos en determinados momentos pero ningún tiempo destacable.

El frame rate en esta versión es algo escaso, ¿se verá solucionado en la versión final?
La versión de *Two Worlds* que se puede ver en la demo es más temprana que la de PC, por lo que todavía quedan muchas mejoras por implementar. La tasa de frame rate mejorará en la versión final manteniéndose lo más constante posible.

¿Cómo será, comparado con la versión de Pc?
No habrá diferencias significativas con la versión de Pc, en lo que a la parte gráfica se refiere. Seguramente no se percibirán las diferencias a simple vista, si las hubiera.

¿Cuál será la fecha definitiva de lanzamiento?
El 9 de Mayo.

Y por último, describe el juego en unas pocas palabras.
Creo que la característica principal de *Two Worlds* es el hecho de poder ir y hacer lo que quieras, no estás limitado a ir por una ruta predefinida por las misiones. Además, la posibilidad de ir creando el mundo según tus acciones es muy interesante. El mundo y sus gentes cambiarán según las decisiones que tomes a lo largo de la aventura. Una libertad y evolución pocas veces vista.

SHADOWRUN

EDITOR: MICROSOFT	**DES:** FASA ESTUDIOS	**JUGADORES:** 1-4	**PORCENTAJE COMPLETADO**	**LANZAMIENTO:** MITAD 2007
PERSONALIZACIÓN: CASI TOTAL	**XBOX LIVE:** SÍ		90%	

Shadowrun

La magia ha vuelto al mundo. Comienza la batalla por su control...

AUTOR: OXM Xcast



PARA QUIEN NO LO SEPA, ***Shadowrun*** es un juego de rol de tablero y dados, de los de toda la vida. Pero dentro de bien poco será, además, un emocionante shooter subjetivo, creado por los responsables de joyas como *Mechassault* o *Crimson Skies*, Fasa Studios. Su argumento nos sitúa en un futuro próximo, donde la magia ha vuelto al mundo después de un periodo de 5.000 años de letargo. Este hecho ha mutado a muchos seres humanos, transformándoles en seres casi mitológicos (trolls, enanos, elfos...), con habilidades especiales. También ha cambiado la estructura política terrestre, haciendo desaparecer los gobiernos como los conocemos y dando poder a las mega corporaciones. Una de éstas, RNA Global, se ha propuesto hacerse con el control de la magia, para lo cual está investigando una extraña concentración de poder en la ciudad de Santos, en Brasil. Allí una sociedad secreta lleva guardando durante todo el periodo de letargo de la magia un artefacto que da el control sobre la misma. Y la batalla está servida. El primer paso será elegir una de las facciones y un tipo de personaje entre las cuatro opciones posibles: humanos, que no penalizan el uso de la tecnología; elfos, que son rápidos y se regeneran, y enanos, con la habilidad de robar magia de sus adversarios y trolls, que se vuelven más fuertes con cada disparo que reciben. Lo siguiente es lanzarse a una de las zonas de combate junto a otros 15 jugadores y empezar a disparar en vibrantes combates multijugador. Porque ***Shadowrun*** está pensado casi exclusivamente como juego online, una apuesta arriesgada a todas luces.



CON TODO DETALLE

Apunta, dispara y conjura

COGE EL BÁCULO
Los distintos modos de juegos giran entorno a un bastón de poder. En unos nos otorgará habilidades especiales y en otros hará las veces de bandera y debemos llevarla a nuestra base para acabar la ronda antes de que acaben los cuatro minutos que dura cada una.

JUGANDO SOLO
No hay ningún modo de juego diseñado para un solo jugador. En Fasa se centraron en la vertiente multijugador, y al ver el excelente resultado, decidieron que era más que suficiente. Pero siempre podremos jugar solos contra bots controlados por la consola.

LAS SIETE DIFERENCIAS
Se presta a la comparación con el shooter online por excelencia, Counter Strike. Por suerte, Shadowrun sale ganando por su amplia variedad de alternativas para el combate, es mucho más que correr y disparar con precisión. Es algo inteligente.

VERSUS VISTA
Una de las grandes dudas que nos asalta es la diferencia en el control entre ratón y mando. Según Mitch Gitelman, director de Fasa Studios, la clave para el éxito ha sido contar en sus filas con el diseñador jefe del primer Halo. Veremos si ha hecho bien su trabajo.

¿INMORTAL? SÓLO A VECES...
Que la barra de energía llegue a cero no significa la muerte. Nuestro cuerpo permanecerá en el escenario hasta que un compañero con poder mágico pueda devolvernos a la vida. O hasta que el enemigo reduzca nuestros restos a simple polvo.

Los trolls son temibles por su potencia, pero muy lentos en desplazamientos.

»Shadowrun está pensado casi exclusivamente como juego online. Y tiene una pinta...

Tras cada disparo podremos decorar las paredes con la sangre de nuestros rivales.

Los escenarios serán una caja de sorpresas, con decenas de posibilidades tácticas.

Parecen los hermanos Marx, pero son un poco más peligrosos...

Lo hemos jugado... ¡y lo queremos!

Las invocaciones nos sacarán de más de un apuro, pero no cuentan chistes ni bailan.







RESPONDE EL EXPERTO

Tuvimos oportunidad de hablar con Mitch Gitelman sobre su última creación: "Desde hace 15 años he querido hacer un juego basado en *Shadowrun*, y con el equipo con el que contábamos era obvio que debía ser un shooter en primera persona." "Hicimos un prototipo para ver si nuestra idea era divertida y funcionó de verdad", afirma Mitch. "Además, fue sorprendente. Un juego tarda mucho tiempo en volverse divertido —algunos incluso no lo son hasta el último mes de desarrollo—, pero con el prototipo lo pasamos en grande en sólo tres meses. Ese día nos miramos unos a otros y dijimos: ¡FUNCIONA!"
Y para finalizar nos dijo que "para entender *Shadowrun* los jugadores deben probarlo, tocarlo, sentir los controles, ver cómo funciona todo. Cuando salga la demo en Xbox Live, descargadla. Además, propone muchas cosas nuevas que el resto de desarrolladores no se han atrevido a implementar en sus juegos en primera persona, haciendo que *Shadowrun* sea cuestión de ser más inteligente que el enemigo, no más preciso ni rápido, haciéndole verdaderamente único."



Las partidas se dividen en seis rondas de cuatro minutos, durante los cuales iremos ganando dinero para comprar tecnología o magia (sabed que estas dos habilidades no son totalmente compatibles), y ser más listo que nuestros contrincantes. Porque, aunque este planteamiento a muchos nos recuerde a Counter Strike, la diferencia estriba en el uso de las habilidades especiales y conjuros, que harán cada partida distinta y única. Además, la variedad de tácticas es tan amplia que no estamos hablando de que gane el que dispare más preciso, sino de que gana el que juegue sus cartas con mayor inteligencia. Por poner un ejemplo: si equipamos a nuestro personaje con teletransporte y la habilidad de volar podremos atacar desde zonas que el rival no se espera y sin haber hecho acto de presencia en sus alrededores. O si compramos el poder de crear lacayos, que pueden patrullar una zona concreta esperando a su objetivo para luego perseguirlo hasta la muerte. Las variaciones son casi infinitas, y la imaginación mostrada por el equipo, inmensa. La variedad de conjuros no se limita a bolas de fuego,

»Un futuro próximo donde la magia ha vuelto...

sino que llegan incluso a la resurrección de los miembros del equipo caídos mientras quede algún rastro del cadáver. Así pues, no se trata de un simple clon, sino que tiene personalidad propia y novedades para enganchar a muchos jugadores.
Y si a esto le añadimos el hecho de que va a ser el primer juego que permita enfrentar a los jugadores de Pc con Xbox 360, ya hemos armado la "marimorena". La tan esperada batalla ratón-teclado contra mando de control. Desde Fasa Studios aseguran que será una batalla igualada, y desde la redacción no sólo les creemos, sino que esperamos con ansiedad poder volver a echar el guante a ***Shadowrun*** y hacer morder el polvo a todo el que se nos ponga delante. Cuestión de fé.

LA REVISTA MÁS LEÍDA DEL MUNDO DEL MOTOR

> Más de **220 páginas** de noticias, novedades, comparativas, pruebas exclusivas, reportajes, las últimas tendencias,...

> **MarcaMotor Competición:** Un suplemento especial con toda la información del deporte del motor.







DETALLES

EDITOR: ELECTRONIC ARTS
DESARROLLADOR: EA BIG
JUGADORES: 1-2
LANZAMIENTO: MARZO 2007
ONLINE: PELEAS Y RAKINGS
A TU MEDIDA: CONFECCIONA TU PROPIO LUCHADOR

Def Jam: Icon

Cuando los raperos se enfadan, su música es la mejor arma para hacerse respetar

AUTOR
OXM Xcast

EL MES PASADO os explicamos con bastante detalle muchos de los pormenores de este nuevo juego de lucha. Ha llegado el momento de ver si las promesas se han cumplido y tenemos ante nosotros el gran título que muchos esperábamos. Para quien ande un poco perdido, hay que decir que se trata de un juego de lucha callejera, en el que los contendientes de cada pelea son raperos reales estadounidenses. Opción bastante lógica, por otra parte. No creo que mucha gente estuviera dispuesta a pagar por pegar a algún componente de SFDK mientras controla al negruzco Frank T... Aunque, a decir verdad, este último sí tendría alguna posibilidad de entrar en la plantilla de luchadores, más que nada por su color de piel. Y es que absolutamente todos los luchadores de este Icon son de raza negra e incluso el editor de personajes está muy limitado, si intentamos crear un personaje de cualquier otra etnia. ¿Acaso no hay raperos blanquitos? Léase Eminem, por poner un simple ejemplo. Aunque, a decir verdad, este hecho no tiene una gran repercusión en la jugabilidad, por lo que correremos un tupido velo sobre esta pequeña y momentánea pataleta. Centrándonos en lo importante, la jugabilidad de ***Def Jam: Icon***, nos enfrentamos a un juego de lucha, en el que la gran innovación es que todo gira en torno a la música y el ritmo de cada canción que escuchemos. De este modo, una vez en el escenario, se enfrentarán dos luchadores a base de puñetazos, patadas y agarres. Hasta este punto nada novedoso. Lo bueno viene cuando pulsamos el botón superior izquierdo del mando y nuestro personaje adopta una pose igual que si estuviera delante de una mesa de mezclas. Con los sticks moveremos cada uno de los platos para rebobinar, hacer scratch o incluso cambiar de canción a una que le guste a nuestro personaje. Si hacemos esto último o actuamos rítmicamente, al son de la melodía que suene en ese instante, recibiremos un extra de fuerza para machacar a nuestro enemigo. Además, pondremos de nuestra parte a todo el escenario. Porque en ***Icon*** el escenario es un personaje más, ya estemos hablando de una



ASPIRANTE AL TRONO

NOS LLEVAMOS LA MEJOR PARTE

Este *Icon* no es una exclusiva para la consola de Microsoft, pero observando el rendimiento de la versión para PS3 podemos decir que salimos mejor parados. La velocidad a la que se desarrolla todo es un tanto superior en Xbox 360, no tanto como para afectar a la jugabilidad pero es algo que se nota. Además, nosotros tenemos la opción My Soundtrack, que detallamos en un cuadro adjunto. No nos podemos quejar.

MI PROPIA BANDA SONORA

Para algo tenía que servirnos el disco duro, además de para guardar las demos. Con esta opción, incluida en la versión 360 del juego, podremos meter nuestras canciones salvadas en el juego, como si fueran las melodías predefinidas. Tendremos que seleccionar el tipo de música que está entre varios estilos: rock, clásica... Pero después la consola hace el trabajo y podremos partirnos la cara a ritmo de Wagner o Chopin o incluso, porqué no, de Chojin o lo heavies de Mägo de Oz, por citar algo de nuestra tierra.

VAYA PANZADA A BAILAR, TRONCO













»Las mujeres más bellas se tirarán a nuestros brazos. Cuidado con la cartera

multitud o de un lavado automático y sus golpes harán tanto daño o incluso más que nuestras embestidas. Podemos decir que es todo un "poema" ver cómo vibran y se mueven al ritmo de cada canción, destruyéndose y levantándose con cada cambio de ritmo. Visto así, suena bastante bien. De hecho, las horas de juego son extraordinariamente divertidas, mientras aprendemos los repuntes de cada canción y a movernos y situarnos en cada uno de los escenarios. Pero la verdad es que ha perdido algunos toques que siempre caracterizaron a esta saga de lucha callejera. Partiendo del hecho de que ya no existen armas desperdigadas por el escenario para utilizarlas contra nuestros rivales o que la personalización y evolución de nuestro personaje se ha reducido casi al ridículo más allá del momento de creación inicial. Incluso las rutinas de lucha e interacción se han simplificado un tanto, todo en pos de hacer el máximo caso posible a la base sobre la que se ha creado este ***Def Jam: Icon***, "la música es tu arma". El lado bueno de esta decisión lo encontramos en el modo historia, llamado Crea tu Sello, donde empezamos creando un personaje con el editor, para después hacerle escalar peldaños en el mundo de la música, hasta conseguir ser el jefe de una discográfica. Entre esos dos momentos debemos "convencer" a las estrellas para que se unan a nosotros y luego mimarlos, como haría cualquier promotor musical, amén de tener cuantos encontronazos físicos como sean necesarios con quien se interponga en

nuestro camino. Y esto, al tiempo que intentamos gestionar bien nuestra empresa, fijando la comisión que cobraremos, por ejemplo. Pide mucho dinero a tus cantantes y estos te pedirán muchos favores. Merecerá la pena si consigues hacer que alguna de sus canciones se convierta en disco de platino (hecho que desbloqueará nuevas canciones), aunque para llegar a este punto habrá que pensar en gastar algo de dinero en la promoción de nuestro sello.
Se trata de un intento más para dotar a este género de una mayor verosimilitud y profundidad, y lo consigue con bastante eficiencia, aunque falla al poner la puntilla. Dónde se ha visto que dos raperos se peguen y el vencedor no lo haga tan público que incluso los intelectuales más repipis acaben enterándose de que Ludacris, o quien sea, ha recibido una buena tunda. O en que periódico o revista se ha visto una pelea entre gente de esta alcurnia sin que una pistola aparezca de por medio. O el hecho de que nuestro aspecto no influya en nuestras ventas de discos, cosa que si vimos en la anterior entrega.
Además está el hecho de que una vez acabado el modo principal, no queda mucha tela que rasgar, más que desbloquear alguno de los personajes secundarios que aparecen en el hilo argumental o jugar con nuestros amigos en un entretenido modo multijugador. Por todo esto podemos decir que ***Def Jam: Icon*** no ha cumplido plenamente con las expectativas creadas. Sigue siendo un juego de lucha excelente, con un apartado técnico prácticamente perfecto, en el que destacan las representaciones de personajes y escenarios, pero falla en aspectos que las entregas anteriores clavaron. A pesar de esto, se convierte en uno de los más serios aspirantes al trono. Quien sabe si su continuación, que la tendrá, acaba con estos pequeño fallos. Pero hasta entonces... ¡Baila o muere!











XBOX 360 VEREDICTO

DEF JAM: ICON

- Técnicamente increíble
- Modo de batalla innovador
- My soundtrack, sorprendente
- Evolución del personaje nula
- Control limitado

PUNTUACIÓN

PELEAS CALLEJERAS A RITMO DE RAP Y SIN PISTOLAS...



"THE XBOX 360'S FIRST GREAT SHOOTER."
OFFICIAL XBOX MAGAZINE

©2006 Microsoft Corporation. All rights reserved.
All trademarks are property of their respective owners.











ALTA DEFINICIÓN A BAJO PRECIO

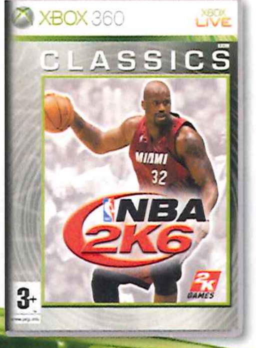
AHORA NUEVOS CLASICOS DISPONIBLES

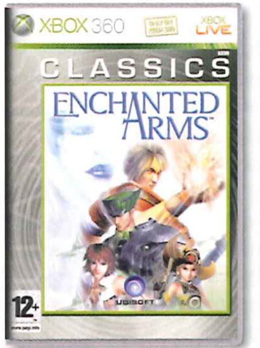
POR SÓLO 29,99€*

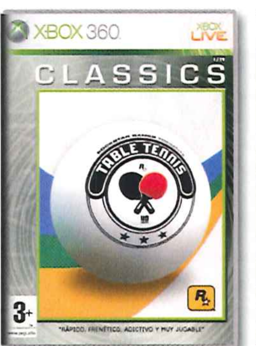
*P.V.P. recomendado

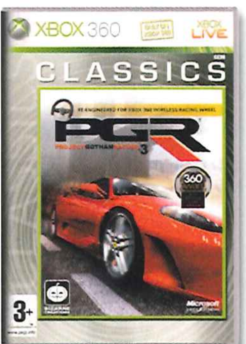












Y muchos más...

www.xbox.com/es-ES/games/classics



Federer es como para dejarle que te empiece a hacer puntos. Menuda bestia.

Virtua Tennis 3

Sega consigue un juego de tenis como nunca antes habíamos visto

ANALIZADO POR: OXM Maeso



MUCHOS AÑOS hace ya (algo más de siete) desde aquella vez que vimos la primera entrega de ***Virtua Tennis***. Sega se sacó de la manga un simulador espectacular para su Dreamcast que nos cautivó por su realismo pero, sobre todo, por lo intuitivo de su manejo. Prácticamente, con un botón éramos capaces de sacar de la pista a cualquier grande de la raqueta, y todo, con una sensación de inmersión en el juego que ningún otro título había conseguido antes. ***Virtua Tennis*** se convirtió en sinónimo del mejor tenis virtual de la tierra, y esa fama le ha acompañado hasta ahora. Pero había que dar la cara en la nueva generación y, tras algo más de un mes dándole a la raqueta, os podemos asegurar que la tercera entrega de la saga cumple con las expectativas creadas. El juego es el mismo de toda la vida, con el mismo concepto de juego, su misma jugabilidad y la misma forma de presentarnos todas sus opciones. Vamos, que todo aquel que haya jugado a ***Virtua Tennis*** alguna vez se va a sentir como en casa: los mismos menús y los mismos modos de juegos, todos disponibles para ponerse a jugar enseguida, tan sólo tras un par de menús (y un largo minuto de carga previa al juego). Pero la diferencia principal es







VIRTUA TENNIS 3

DETALLES

EDITOR: SEGA

DESARROLLADOR: SEGA/SUMO

JUGADORES: 1-4

LANZAMIENTO: DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS ONLINE: RANKINGS, REPETICIONES...

PERSONALIZACIÓN: CREA TU PROPIO PERSONAJE DESDE CERO





XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL DE XBOX
IMPRESCINDIBLE

»Un título de nueva generación con un realismo gráfico impresionante y una resolución de pantalla 1080p

LOS MEJORES DEL MUNDO

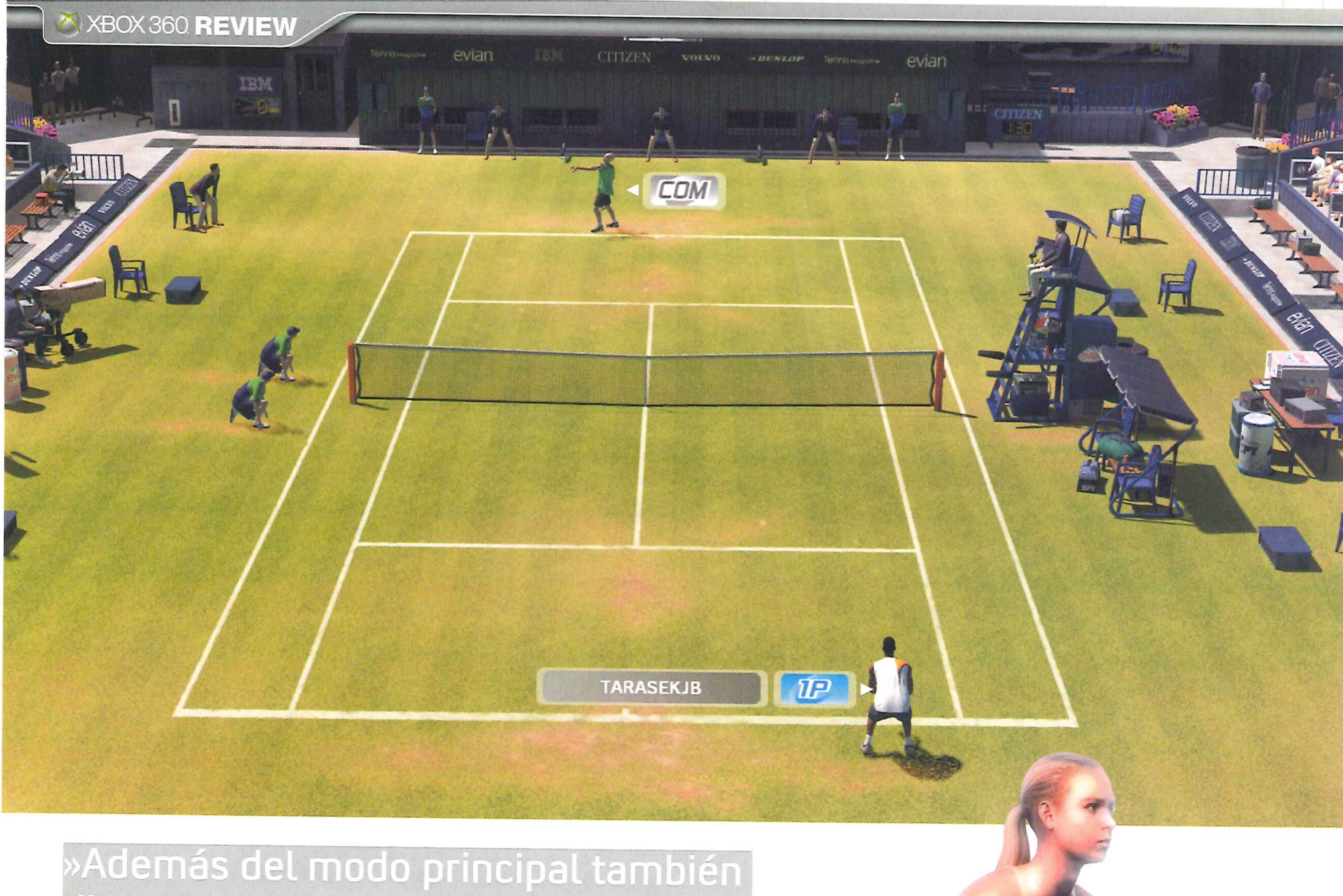


Además de crear a nuestro propio tenista y llevarlo a la fama, por supuesto, *Virtua Tennis* nos permite jugar con cualquiera de nuestros ídolos o contra ellos, tanto las primeras raquetas del mundo como algunas jóvenes promesas. Roddick, Federer, Nadal, Nalbandian, Henmann, Haas, Blake, Hewitt, Ancic, Dent, Ferrero, Grosjean, Monfils, Sharapova, Davenport, Venus Williams, Mauresmo...

▶▶ que nos encontramos ante un juego para Xbox 360, un título de nueva generación con un realismo gráfico impresionante, que con una resolución de pantalla 1080p (es el primer videojuego que aparece con esta opción), te hará creer que te encuentras ante la retransmisión de un partido de tenis real. Los modelados de los deportistas presentes en el juego son los más parecidos que hemos visto nunca (juegos más populares de otros deportes deberían aprender algo) y detalles como los estadios, las pistas, el público, el sudor de los tenistas, la textura de cada superficie, etc. son de diez.

En el modo de juego World Tour, el modo principal, podemos crear un tenista a nuestra imagen y semejanza (o a la imagen y semejanza de quien queramos) con un sencillo editor. Este aspirante a tenista profesional comienza el juego en el puesto 300 del ranking de la SPT (Sega Professional Tennis). El objetivo es llegar al número uno de ese ranking participando en los diferentes torneos y campeonatos de todo el mundo. Como en entregas anteriores, el juego nos coloca sobre un globo terráqueo por el que podemos viajar a las diferentes pruebas. Todo, a lo largo de un calendario en el que tendremos que ir mejorando nuestras aptitudes como tenista. Pero para poder comenzar a inscribirnos en los torneos que nos darán fama mundial primero hay que llegar a un mínimo nivel de juego. Para ello hay decenas de escuelas de tenis en las que aprender y muchos lugares en el mundo para ejercitar las diferentes técnicas de este noble juego.

Estos minijuegos de entrenamiento ▶▶



»Además del modo principal también dispone de los modos Exhibición y el modo Torneo

▶▶ son todos aquellos que también se han hecho famosos en la saga y muchos nuevos: unos bolos, bombas, dianas o pelotas de tenis gigante son tus adversarios en las pistas de entrenamiento. Una locura muy divertida. Además, una vez desbloqueados en el modo World Tour, los tienes siempre disponibles en el menú principal, en el modo Minijuegos. Está bien que esto se trata de un simulador serio, pero estos minjuegos son siempre un soplo de aire fresco. A medida que vamos entrenando y compitiendo el nivel de cada una de las características de nuestro personaje irán aumentando, como si un juego de rol se tratara: saque, revés, juego de piernas, servicio, etc. Y a medida que vayamos aumentando el nivel en nuestro juego, nuestro tenista jugará más parecido a los grandes. Así, aunque sigamos utilizando un par de botones para desplegar nuestro tenis, el muchacho o muchacha en cuestión, hará cada vez más virguerías y podremos escalar en nuestro puesto en el ranking mundial. También habrá que saber elegir muy bien a nuestros compañeros en los torneos de dobles, aunque siempre tendremos a nuestra disposición a tipos de la talla de Federer, Nadal y compañía. Y además de puntos para aumentar nuestro nivel, a lo largo del juego iremos ganando pasta, que podremos gastar en comprar raquetas, ropa estupenda, zapatillas y demás complementos, que luego en realidad no servirán para nada. Además del modo principal también dispone de los modos Exhibición (para echar un partidillo rápido) y el modo Torneo (para crear un torneo a nuestro gusto y con los tenistas que más nos interese). En estos modos podemos jugar con las diferentes opciones multijugador, con hasta cuatro jugadores a la vez en un partido a dobles, con los famosos tenistas internacionales disponibles o los que hayamos creado con el editor. En cuanto a las opciones de Xbox Live, qué decir: espectaculares. Las partidas a través del sistema online son geniales y permiten partidas de hasta cuatro jugadores. Y lo mejor es el sistema de visionado de partidas en tiempo ▶▶

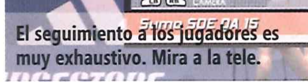


En los servicios te puedes jugar un montón de puntos. Entrénalos.

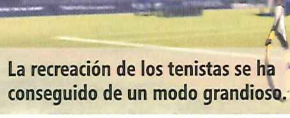


El juego sigue siendo tan ameno y agradable como en Dreamcast.





El seguimiento a los jugadores es muy exhaustivo. Mira a la tele.



La recreación de los tenistas se ha conseguido de un modo grandioso.



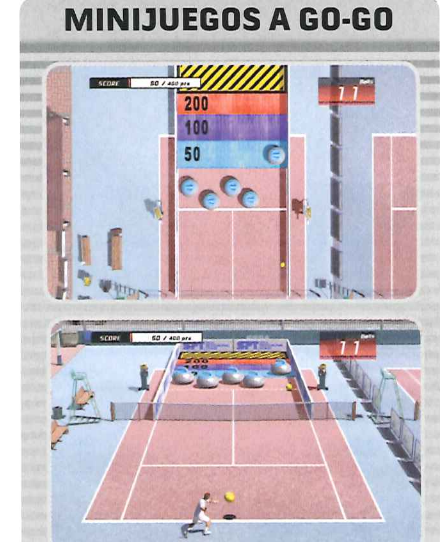
Un partido entre chicas. Ufff, ¿quién dijo que no tenían fuerza?

real. El Virtua Tennis TV permite presenciar las partidas entre amigos o futuros adversarios en directo, para aprender sus técnicas y modos de juego. Así luego les podemos dar caña.

No nos equivocamos cuando afirmamos que este título es el mejor simulador de tenis del mercado actualmente. Un juego, sobre todo, tremendamente adictivo, tanto para jugar sólo como para compartir un partido con un puñado de amigos. Y con un aspecto técnico que nos ha dejado con la boca abierta. El realismo de sus personajes, sus pistas y sus detalles no van a defraudar a nadie. Otra vez Sega lo ha hecho bien, muy bien.



MINIJUEGOS A GO-GO





¿Qué hacen un montón de bolos gigantes en una pista de tenis?. Ésta sería una pregunta lógica si nunca has jugado a *Virtua Tennis.* Pero los que ya conocen la saga saben que se trata de un modo de entrenamiento muy 'serio y profesional', que puede significar la diferencia entre un servicio mediocre y uno ganador. Con este tipo de ejercicios absurdos, pero llamativos, conseguirás que tu personaje en *Virtua Tennis* mejore todas las técnicas de su juego. Y son unos entrenamientos tan divertidos que, además de en el modo World Tour, los tienes siempre disponibles para echar unas risas en el menú principal del título. Así, cada uno de estos originales mini-juegos tienen diferentes niveles de dificultad, lo que hace que te piques para intentar irlos superando. Bolos para mejorar el saque, una diana en la pista para afinar la dirección del tiro, montañas de barriles para derribar mientras mejoras la potencia, pelotas de tenis gigantes para esquivar mientras mejoras tu juego de piernas y hasta un bingo en movimiento para no sé qué propósito... Un gran catálogo de pequeños juegos que, a veces, son más adictivos que los torneos en sí.

XBOX 360 VEREDICTO

VT3

- ✓ Fantástico apartado gráfico
- ✓ Modos de juego online
- ✓ Visionado de partidas online
- ✓ Personalización y mini-juegos
- ✗ Sistema de juego sin cambios

PUNTUACIÓN

EL MEJOR TENIS QUE HEMOS VISTO EN 360



DETALLES

EDITOR: BETHESDA SOFTWORKS

DESARROLLADOR: BETHESDA SOFTWORKS

JUGADORES: 1

LANZAMIENTO: 30 MARZO 2007

ONLINE: NO

A TU MEDIDA: CONFECCIONA TUS PERSONAJES

The Elder Scrolls IV: Shivering Isles

La última entrega del mejor RPG de 360 hasta la fecha ya está en la calle

OXM Chema

AUTOR



EL QUE SE CONSIDERÓ MEJOR JUEGO DEL AÑO 2006 y mejor RPG de Xbox 360, hasta el momento, tiene una nueva expansión: ***Shivering Islands***. Será la segunda y la última que tendrá *Oblivion*. En ella nos encontraremos en el reino de Sheogorath, el príncipe Daédrico de la Locura, luchando por convertirnos en el héroe que salve el reino y a todos sus habitantes. Gran parte de ellos están completamente idos de la cabeza, como podrás comprobar desde el primer momento en tierras de Cyrodiil, donde ha aparecido un portal guardado por tres personajes que nos persuadirán para no entrar. Tras explorar los alrededores y no encontrar nada demasiado interesante decidiremos entrar, no sin la oposición de los guardianes de este portal. Pasaremos a una habitación en la que nos recibe Haskill, uno de los hombres de confianza de Sheogorath. Es el encargado de preseleccionar a los elegidos para liberar el reino de la Locura. Manía y Demencia son las dos regiones en las que se divide este mundo, pero antes de elegir dónde queremos empezar, tendremos que derrotar al Guardián de las Puertas, un gigantesco trol bien armado al que no tardaremos en derrotar si nos hacemos con las armas adecuadas. A partir de aquí comenzarán verdaderamente las nuevas 30 horas de juego prometidas por Bethesda. Porque, en ▶▶

»El hombre de confianza de Sheogorath, Haskill, nos propondrá liberar las Shivering Isles y a todos sus habitantes









NAVEGA POR LAS ISLAS DEL SEÑOR SHEOGORATH

NORTE Y SUR

Las Shivering Isles se dividen en dos territorios: Manía y Demencia. La primera de ellas muestra entornos coloridos, llenos de vida, vegetación, setas gigantes... La mitad sur, Demencia, es un territorio oscuro, árido, cruel, lleno de arañas gigantes, sin piel. Ambas tierras tienen algo en común: Sheogorath domina sobre ellas sin que nadie pueda oponerse.

TODO POR 2400 MP

Quien quiera la expansión de *The Elder Scrolls IV: Oblivion – The Shivering Isles*, tendrá que estar bien conectado a Xbox Live para el día 27 de marzo, que es cuando será colgada dicha expansión. El precio definitivo de la descarga será de 2400 Microsoft Points en todo el mundo... Ya estamos ahorrando. Y los que no tengan Live... a llorar toca.







realidad, ¿qué más podrían ofrecer en un título que ya enganchó por lo que era? Sí, habrá más armas, más objetos, más personajes, pero lo más importante: un montón de nuevos objetivos, que hacen que viajar más allá de los mares de Tamriel, donde están las Shivering Isles, se convierta en una expansión ineludible para los amantes de *Oblivion*.

Nada ha cambiado en la jugabilidad, ni en el aspecto gráfico, sólo se han incluido nuevos entornos, paisajes y doce tipos diferentes de enemigos. Se han añadido 10 nuevos logros desbloqueables y 250 puntos de hazaña. En cualquier caso, no les podremos achacar nada a los desarrolladores de Bethesda, que han creado una expansión que llega a cubrir en torno a una cuarta parte de al extensión que tenía el juego original y con la gran cantidad de objetivos añadidos. Las 30 horas de juego anunciadas puede que a muchos de nosotros, los que nos gusta pasear con una espada bien afilada, se nos queden cortas... muy cortas.

»Se han añadido 10 nuevos logros y 250 puntos de hazaña

¡MUCHO MÁS QUE SHIVERING ISLES!

Aunque *Shivering Isles* va a ser el último pack de expansión completo de *Oblivion*, los desarrolladores de Bethesda aseguran que hay material suficiente para ir lanzadando nuevas actualizaciones a través de Xbox Live.

Para concretar un poco más, la Fighters Stronghold (Fortaleza de los luchadores) ha sido uno de los elementos en los que se ha trabajado y ya está terminado para ser lanzado y que los podamos descargarlo del bazar de Xbox Live. Se trata de un lugar perfecto para que vayan los Luchadores en la misma línea que la Thieves Den (la Guarida de los Ladrones), la Vile Lair (el Escondite de los Viles) o la Wizard's Tower (La Torre de los Magos). Puede que, además de esta Fortaleza, se desarrollen un par de packs más.



XBOX 360 VEREDICTO

- ✓ 30 horas más de juego
- ✓ Una gran extensión para explorar
- ✓ La mecánica sigue siendo muy adictiva
- ✗ Tenemos que decir adiós a la serie
- ✗ no hay ninguna mejora gráfica

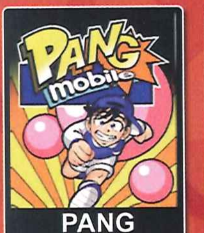
PUNTUACIÓN

CUMPLE CON TODAS LAS EXPECTATIVAS



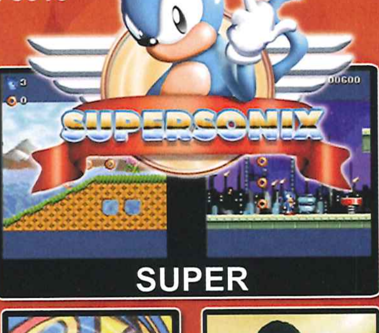
5515 Lo mejor para tu móvil
¡SUSCRIBETE!

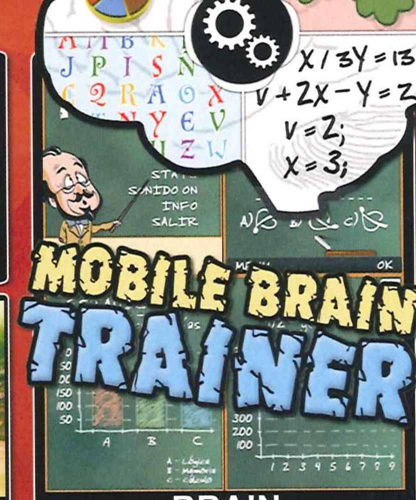
JUEGOS
Envía: ALTA JUEGOXB + código al 5515
Ejemplo: ALTA JUEGOXB SUPER


PANG

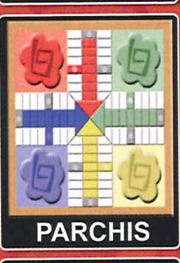

BUBBLE


JEWELL



SUPER



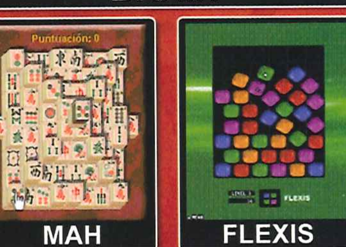

KOKOS

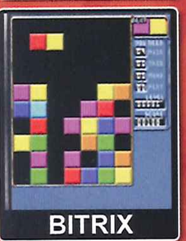

PARCHIS

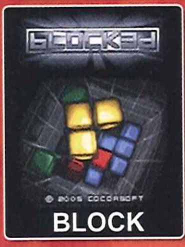

INGLES

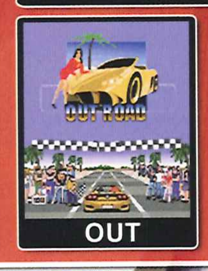

PARTY

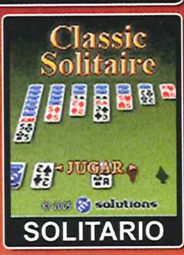

LIGA07

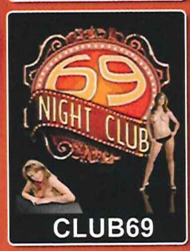

BRAIN


BITRIX

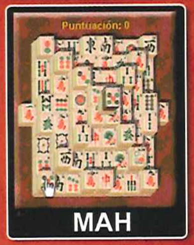

BLOCK

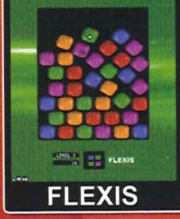

OUT


SOLITARIO


CLUB69


XPOKER


MAH


FLEXIS

VIDEOS Exxxtra Duraderos
Envía: ALTA VIDEOXB + código al 5515
Ejemplo: ALTA VIDEOXB JULIANA


CAMILLE


CAMILLE2


JULIANA

TANARA

CAMILLE3

RENATA2


RENATA

LATINA

BANERA



IBIZAHARD1


IBIZAHARD2


CELIA

FOTOS
Envía: ALTA FOTOXB + código al 5515


CHICAFORMULA2


CHICAFORMULA15


CHICAFORMULA5


CHICAFORMULA6


CHICAFORMULA11


CHICAFORMULA12


COCHE15


COCHE20


COCHE21

COCHE23

MÚSICA 7747
Música Real: envía REALXB + código al 7747
Ejemplo: REALXB LUCKY
Polifónica: envía POLIXB + código al 7747

TOP 10 ¡¡Todos originales!!
- Lucky (Lucky Twice)....LUCKY
- Dolly Song (Holly Dolly)....DOLLY
- Ni una sola palabra (Paulina Rubio)....PALABRA
- Do ya (Dover)....DOYA
- Nada puede cambiarme (Paulina Rubio)...NADA
- Torre de babel (David Bisbal)....BABEL
- Self Control (Soraya)....CONTROL
- Quisiera yo saber (Melendi)....QUISIERA
- Duele (El Arrebato)....DUELE
- Para q tu no llores (Carmona A.Sanz).NOLLORES

Novedades
- Grace Kelly (Mika)....GRACE
- Smile (Lily Allen)....SMILE
- Chasing Cars (Snow Patrol)....SNOW
- You give me something (James Morrison)..GIVEME
- Rehab (Amy Winehouse)....REHAB



- Cancion de adios (Coti)....DEADIOS
- Love don't let me go (David Guetta)....GO
- Looking for love (September)....LOOKING
- Call me (Soraya)....CALL
- Por la noche (La Mala Rodriguez)....LANOCHE
- Un día redondo (La Guardia)....REDONDO
- Andaluces disparando...(Sergio).....ANDALUCES

Calidad MP3.
Las canciones con autor son las del artista original.
Coste por mensaje enviado al 7747 1,2€ + IVA. 2sms

Los servicios al 5515 son de suscripción. Coste por mensaje recibido del 5515 0,3€ + IVA. Periodicidad: 4 veces por semana. Para darte de baja envía BAJA seguido del servicio que quieres cancelar al 5515. Ejemplo: BAJA JUEGOXB. Los servicios de descarga no están disponibles para teléfonos imode. La conexión GPRS conlleva costes de navegación asociados al operador. Los contenidos mostrados sólo son aptos para mayores de 18 años. Consulta compatibilidad en el manual de tu terminal. Para los servicios multimedia o acceder al portal wap es necesario tener correctamente configurada y activa la conexión wap. Protección de datos: La información facilitada al solicitar contenido es de carácter voluntario y formará parte de un fichero de datos que se podrá utilizar para futuras acciones promocionales relacionadas con el servicio/contenido solicitado. Si desea acceder, rectificar o cancelar sus datos debe comunicarlo llamando al Teléfono de atención al cliente: 902 93 06 69



DETALLES

BULLET WITCH
EDITOR: ATARI
DESARROLLADOR: CAVIA
JUGADORES: 1-2
LANZAMIENTO: ESTE MISMO MES
ONLINE: TABLAS DE PUNTUACIÓN ONLINE
A TU MEDIDA: N/A

Bullet Witch

ANALIZADO POR: OXM Maeso

Una bruja muy poco convencional se enfrenta a cientos de demonios armados hasta los dientes.

EL MUNDO SE HA IDO AL CARAJO. La guerra, las plagas y los desastres naturales han diezmado la población y arrasado con todo. Las naciones como las conocemos han desaparecido y los humanos supervivientes buscan entre los despojos algo que llevarse a la boca. Y por si todo esto fuera poco, a unas hordas de demonios malintencionados les ha dado por emerger y convertir la Tierra en su nuevo dominio. Aniquilando primero a los pocos humanos que se arrastran entre tanto caos.

Pero algo de esperanza tiene que haber en el desastre y ésta tiene la forma de una muchacha con curvas de vértigo y mucha mala leche. Se trata de Alicia, una bruja con escoba, pero sin verruga en la nariz, y que viste un traje de cuero muy ceñido. Ella está aquí para dar caña a los demonios y proteger a los asustados humanos. Metidos en su espectacular cuerpo, atravesaremos enormes niveles post-apocalípticos eliminando demonios. Es un trabajo bastante divertido, sobre todo por los movimientos acrobáticos de Alicia y su enorme báculo. Este instrumento descomunal, que tiene un gracioso aspecto de escoba, sirve para dar golpes a diestro y siniestro, pero, sobre todo, para disparar. El báculo es un arma automática impresionante, con la que podemos acribillar a todos los demonios que pululan por el mundo. Porque Alicia es bruja, pero no tonta, y sabe que la metralla es el mejor de los hechizos ante un ejército infernal.

> »Alicia, una bruja con escoba pero sin verrugas

Pero, por supuesto, como buena bruja, podrá invocar impresionantes hechizos, que la darán alguna ventaja táctica entre tanto disparo. Con un sistema de menús circulares en pantalla, que se seleccionan con los botones BL y BR, podremos desplegar diferentes hechizos. Aunque para hacerlo necesitaremos poder mágico, una barra azul que se rellena a medida que eliminamos demonios. El sistema de hechizos es ▶▶

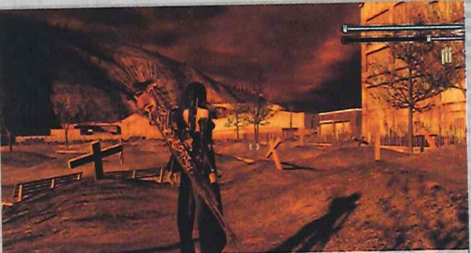
complicado al principio, pero a medida que lo usamos se vuelve más intuitivo. Sobre todo, porque memorizaremos la combinación de teclas de cada hechizo y los lanzaremos casi sin pensar en medio de la batalla.

El juego cuenta con un sistema de recompensas parecido a los juegos de rol, donde al final de cada nivel, según nuestra pericia en la eliminación de demonios, recibiremos una cantidad de puntos. Éstos pueden utilizarse para comprar mejoras para nuestro báculo (al que le pueden añadir un buen número de armas diferentes), mejorar la habilidad y resistencia de Alicia (barras más grandes de vida o poder mágico) o comprar nuevos hechizos.

El juego es un beat'em up puro, con decenas de enemigos en pantalla (algunos realmente gigantescos) y la necesidad de andar disparando, corriendo, saltando y cubriéndonos constantemente. La posibilidad de ayudarnos a base de hechizos hace que el juego sea mucho más entretenido. Hacer que una bandada de cuervos ataque a los demonios, lanzarles coches o camiones,moviendo una mano o hacerles que un rayo les reviente la cabeza, quieras o no, gusta. Pero, a veces, se hace un tanto repetitivo y sus niveles, realmente grandes, desesperan un poco, al estar demasiado teledirigidos. Pero el juego engancha desde el principio y el aspecto tan conseguido de las ciudades destrozadas y de los demonios con los que nos enfrentamos consigue atrapar varias horas.

UNA BRUJA DE ARMAS TOMAR

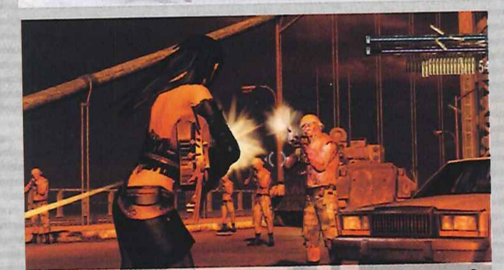
¿Quien creía que las escobas desaparecerían con la llegada del aspirador? Nuestra amiga Alicia demuestra que estos utensilios de limpieza valen para mucho más que para recoger el polvo de nuestras cocinas...

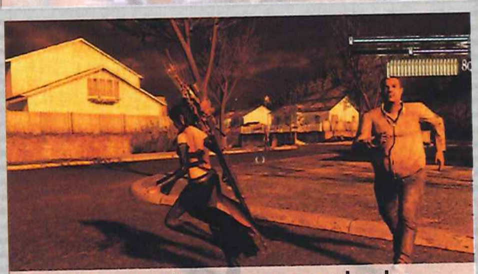

Todas esas tumbas con sólo una escoba.

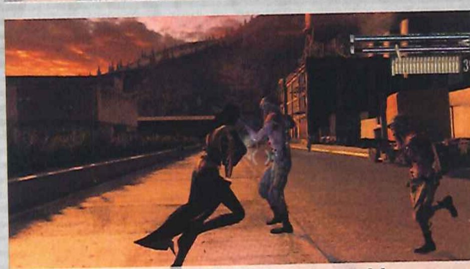

Será grande, pero no es rival para Alicia.

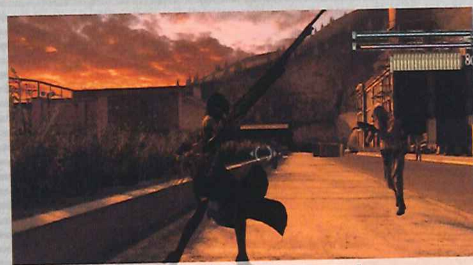

Los francotiradores son el mayor peligro.


Si yo tuviera una escoba... ¡Ah! que sí tengo.


¿Son hermanos los zombis o sólo se parecen?


Quedan pocos humanos y son cobardes.


Su potencia de fuego es incomparable.


Alicia tiene un "cañón" muy grande...

XBOX 360 VEREDICTO

BULLET WITCH

- ✓ Variedad de hechizos y golpes
- ✓ Fantástica ambientación
- ✓ Niveles generosos
- ✗ Algo monótono
- ✗ Gráficamente decepciona un poco

PUNTUACIÓN

ACCIÓN Y MAGIA CON CURVAS DE MUJER



DETALLES

BLITZ: THE LEAGUE

EDITOR: VIRGIN PLAY

DESARROLLADOR: MIDWAY

JUGADORES: 1-2

LANZAMIENTO: DISPONIBLE

ONLINE: TABLEROS DE PUNTUACIONES

Blitz: The League

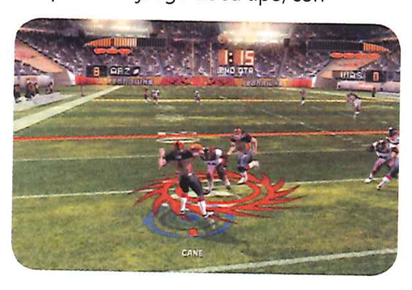
¿Lucha libre? Mejor jugar al fútbol americano, como si fuese boxeo ¿no?



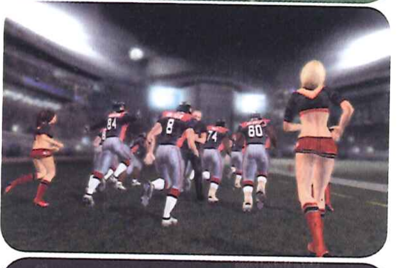
Analizado por:
OXM Clapillo

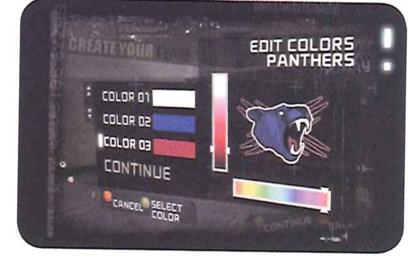
PUNK ROCK. Esta es la aproximación de Midway a los juegos de deporte. Este simulador de Fútbol Americano coge la fórmula de drogas, sexo y rock 'n' roll tan literalmente que se les escapa de las manos. Inflan a los jugadores con inyecciones de músculos, meten a empujones a prostitutas en hoteles antes de los partidos... Y todo esto, mientras la acción sobre el terreno puede ser tanto como el clásico de Amiga Speedball 2 o como 2K/EA Sports.

Al igual que en las anteriores series deportivas de Midway (NHL Hitz o Redcard), se perfila como una apasionante fiesta arcade, pero con algo de profundidad. El único y principal modo para un jugador reside en la historia de la campaña, donde tomas el control de un equipo que ha caído en picado a los últimos puestos de la Liga. Tienes que personalizar tu equipo caído desde lo más bajo —nuevo nombre, logo y un par de jugadores estrella— y subirlos de la posición 3 de vuelta a las alturas. Entre los partidos, designarás rutinas de entrenamiento, con mejoras mediante estupefacientes y —cuando ocasionalmente se te de la opción—, buscando tácticas poco limpias. También te encontrarás tratando de evitar que tus estrellas hagan migas con las *cheerleaders* o desarrollando sus propias 'actividades' fuera del campo. Lamentablemente, las actividades sospechosas entre partidos son un poco simples. Aunque en el campo es enormemente gratificante. Tú, como norma, eliges entre un amplio abanico de juegos tácticos y, mientras que para los más novatos puede parecer una gran cantidad de cosas sin sentido, la experiencia de juego es posible y hacer un placaje a un peso pesado fácilmente. El juego de pases es similar a cualquier otro juego de su tipo, con











La liga desde dentro.

EL MEJOR BASKET AMERICANO EN ESPAÑOL



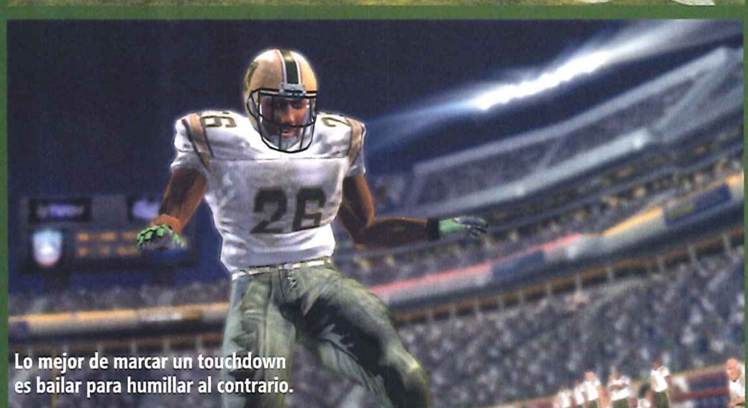
TODOS LOS MESES DE REGALO UN POSTER

En tu kiosko por 3,60€



Los partidos tienen un componente arcade muy divertido.


Las escenas cinemáticas serán del agrado de todos los fans.


Lo mejor de marcar un touchdown es bailar para humillar al contrario.



Empieza a meter codos, que esto se pone feo...

»Las cargas pueden ser descritas como un Pro Evolution Soccer súper violento, completándolo con placajes sucios y (literalmente) rotura de tendones o rasgadura de músculos

receptores potenciales designados por botones individuales. La carrera es del tipo de NFL Street con sus movimientos combo, el 'medidor de conflicto' a cámara lenta y los insultos, mientras que las cargas pueden ser descritos como un *Pro Evolution Soccer* súper violento, completándolo con placajes sucios y (literalmente) rotura de tendones o rasgadura de músculos. Rematado con una ramita de algo de irreverencia tipo Samuel L Jackson, ***Blitz*** es un gran camino para dar un toque a la licencia de EA. Realmente es más divertido que el propio arcade NFL Street. Pero también es increíblemente de la pasada generación. Una versión de ***Blitz*** para Xbox fue lanzada el año pasado en USA, y es difícil apreciar en qué es mejor —los gráficos son sosos y la escasez de modos de juego más allá de la campaña de la historia hacen poco para aumentar su longevidad—. Si has saboreado los juegos de deportes de Midway anteriormente —donde la inmediatez y las 'cabezas gigantes' desbloqueables son prioritarias— lo disfrutarás por diez. Es una pena, ya que una idea tan buena pudo tener el doble de adicción. Como los esteroides a los que está enganchado nuestro *quarterback*.

CORRE, CORRE, CORRE... QUE AL FINAL TE CASCAN

1


2


3


4


5


Correr con la bola es complicado. Afortunadamente, hay algunos trucos para conseguir esas yardas extra. Te recomendamos que pulses LT para ralentizar la acción. Entonces, haciendo varios combos con los botones, puedes realizar regates espectaculares, eludir desafíos y saltar sobre cuerpos caídos... ¡Hasta llegar al final del campo!

»Insultos, combos, violencia... ¿Qué más quieres?

XBOX 360 VEREDICTO

BLITZ: THE LEAGUE

- ✓ Un arcade brillantemente divertido
- ✓ Fácil de aprender y disfrutar
- ✓ Las drogas y la corrupción son geniales
- ✗ El modo de Historia, sólo en Campaña
- ✗ Parece un juego de Xbox

PUNTUACIÓN
MUY ENTRETENIDO AUNQUE MEJORABLE



Los VIDEOS más largos

Envía XBOXVIDEO seguido del código del que quieras al 2442.
Ej: XBOXVIDEO CELIA al 2442.
Requiere 4 sms



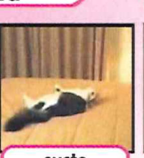




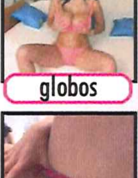




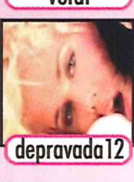










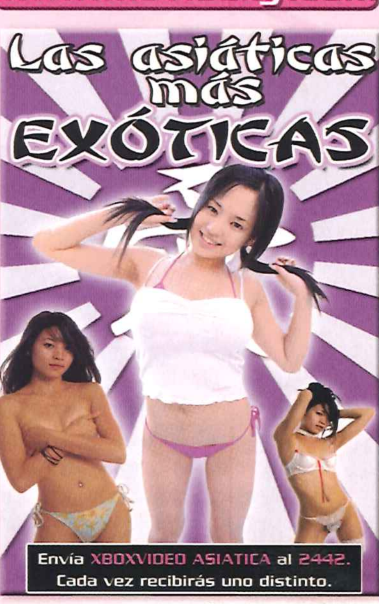
celia · amigas · petalos · superman · pantys · boxeo · pinguino · bolos · voltereta · anastasia · riachuelo · tsunami · hermanas · batacazo · susto · pajarillo · hentai100 · asiatica28 · lucia · bici · tanga · princesa · presa · globos · jenna · volar · librazo · duelo · angel3 · tangazo · bakala · break8 · sedienta · depravada12

MoviseXy

Manda tus SMS al

2442

www.movisexy.com



Envía XBOXVIDEO ASIATICA al 2442.
Cada vez recibirás uno distinto.

Este servicio requiere 4 sms

FONDOS

Envía XBOXFONDO seguido del código del que quieras al 2442
Ej: XBOXFONDO CHICATUNNING10 al 2442
Requiere 2 sms

















spid · 3dchica · breakdance · sinmiedo · bragas · mate · chicatunning10 · pelox · tribalcuernos · chicadragon2 · 3dcolmillos · tatoo5 · chica153

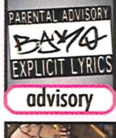
FONDONOMBRES

Envía XBOXFONDO seguido de tu nombre y el código del que quieras al 2442 Ej: XBOXFONDO PEGATA CARLOS al 2442.
Requiere 2 sms











3dcoche · diablasexy · advisory · pegata · fichado · amorchino · bikini

JUEGOS

Envía XBOXJUEGO seguido del código del que quieras al 2442
Ej: XBOXJUEGO BRAIN al 2442
Requiere 4 sms

¡Los mejores juegos del momento! Descárgate ya ERAGON o LMA MANAGER en tu móvil y entra en el sorteo de...



ERAGON para PS2
Envía XBOXJUEGO ERAGON al 2442

LMA MANAGER para XBOX
Envía XBOXJUEGO MANAGER al 2442



eragon · manager



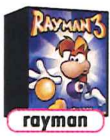
















basket · bikini · brain · boxeo · drsex · kamasutra2 · billares · lemmings · baldur · principe · rayman · sexball · larry · tunning · race3d · sexpoker



Tonos

Sonitono disponible (sonido real) · V.O VERSIÓN ORIGINAL
Movisexy advierte que algunos de losos tonos de llamada son versiones propias de grandes éxitos

Envía XBOXTONO, XBOXPOLITONO o XBOXSONITONO y el código al 2442. Ej.: XBOXSONITONO 60 al 2442.

Don´t Let Me Go (Anuncio Coche Robot)	S go
Melendi - Kisiera Yo Saber	V.O kisiera
Kill Bill (Silbido)	S silbido
Tarzan Boy (Spot Refresco Light)	S lamano
One way or another (Anuncio Cereales K)	S cereales
Libertá (Hip Hop)	S liberta
So Payaso	S payaso
Gasolina, Sangre Y Fuego	S yfuego
Lucky Twice - Lucky	V.O lucky
Dover-Do Ya	V.O doya
Amaral - Resurrección	V.O resurreccion
World Hold On (Canción Silbido)	S hold
Mala	S mala
Si Estoy Loca	S estoyloca
En Qué Estrella Estará	S estara
Mr. Vain (Anuncio Coche)	S mrvain

Tonos y politonos requieren 2 sms, sonitonos 3 sms

Si quieres saber qué productos son compatibles con tu móvil, entra en www.movisexy.com/compatibilidad.La descarga de contenido multimedia puede llevar asociado costes añadidos de la operadora. Atención al Cliente: 902167777. Tu número de teléfono se incorporará a un fichero automatizado destinado por Movisexy a ofrecerte ocasionalmente productos y servicios de tu interés; no obstante, de acuerdo con la Ley Orgánica 15/1999, tienes el derecho de acceso, rectificación y cancelación de tus datos, el cual puedes ejercitar enviándonos un correo electrónico a la dirección info@movisexy.com con tu número de teléfono móvil y la palabra "BAJA". Para poder descargar el contenido de esta página debes ser mayor de 18 años. WWW.MOVISEXY.COM



[IMPRESCINDIBLES] TOP 10

Manda tus comentarios a xbox360@recoletos.es y participa en la review del lector



EN EL Nº 2 SE LLEVÓ UN 8,0/10

VIVA PIÑATA



Darren: "Si eres capaz de superar los prejuicios contra un juego claramente orientado a los más pequeños —gráficos coloristas y musiquita machacona— encontrarás una simulación de un jardín sorprendentemente compleja y profunda, que te recompensa cuanto más juegos y tiene montones de cosas que descubrir. Es adictivo hasta la locura, sobre todo al avanzar en el desarrollo y encontrar nuevos retos".





MÁS BARATO

CONDEMNED

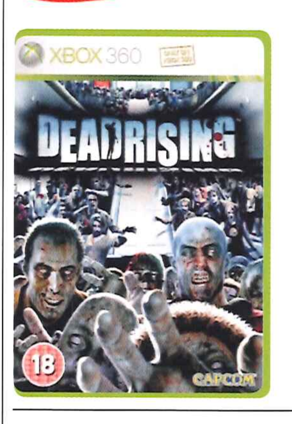


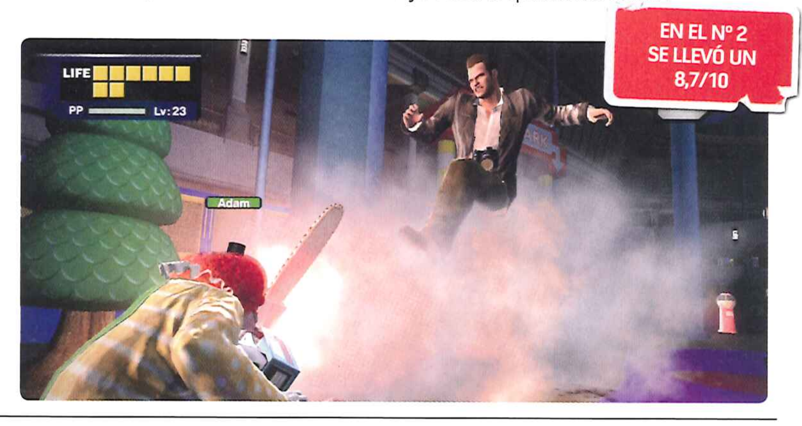
Eraserhead78: ""Olvida todo lo negativo que hayas leído sobre este juego en el pasado. Créeme, es un juegazo. En general, la única pega que se le puede poner es que resulta corto".



DEAD RISING

Canarywondergod: "¿Os he dicho alguna vez cómo adoro el olor de la carne de zombi quemada por la mañana, sobre todo después de tirarle el aceite hirviendo de una freidora? Eso es Dead Rising, libertad para acabar con los 'no-muertos' de las más extrañas formas, desde el clásico tiro entre las cejas hasta la apasionante sartén".





EN EL Nº 2 SE LLEVÓ UN 8,7/10

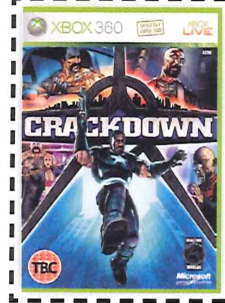
CRACKDOWN



Fin: "Divertido, planteamiento original, trepidante, novedoso, muy jugable, bien acabado. Un juego tipo GTA totalmente traducido al castellano, incluidas las voces de los peatones. Un juego que desde luego tiene muy buena pinta por varias razones, pero la mejor de ellas es jugar en modo cooperativo vía Xbox Live. Memorable.



NÚMERO 3 SE LLEVÓ UN: 8,4/10





GAME by CENTRO MAIL

- Promoción válida hasta el 30 de abril de 2007. No acumulable a otras ofertas o promociones
- Consulta cuál es tu tienda más cercana en el teléfono 902 17 18 19 o en www.game.es

DE 59,95 A 54,95 €
SÓLO EN XBOX 360



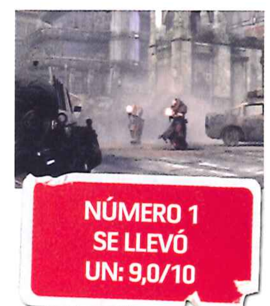
Código: 046424

VALE POR 5€

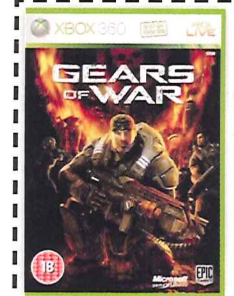
GEARS OF WAR



HANOHTEP: "Asoma la cabeza. Están allí, pero antes de que los veas el mando te vibra en las manos porque te están friendo a tiros. Vuelves a protegerte. ¿Pero dónde demonios se esconden? Buscas y encuentras un poco de valor, ruedas por los suelos y te parapetas detrás de una columna. Te han visto, te disparan, no puedes protegerte... Estás muerto amigo".



NÚMERO 1 SE LLEVÓ UN: 9,0/10





GAME by CENTRO MAIL

- Promoción válida hasta el 30 de abril de 2007. No acumulable a otras ofertas o promociones
- Consulta cuál es tu tienda más cercana en el teléfono 902 17 18 19 o en www.game.es



DE 64,95 A 59,95 €
SÓLO EN XBOX 360

Código: 037633

VALE POR 5€



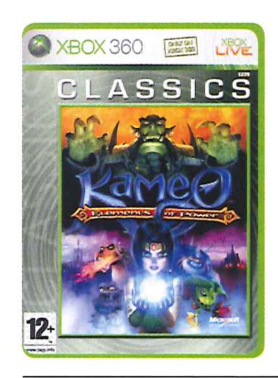
Sólo los mejores juegos pueden ganarse el sello OXM IMPRESCINDIBLE – he aquí los elegidos



KAMEO: ELEMENTS OF POWER



Canarywondergod: "Fantástico, me encanta Kameo. La jugabilidad es fantástica y se ve maravilloso. Lanzar enemigos pesados a varios metros de distancia es una experiencia inolvidable. Espero que en la secuela haya más contenido multijugador, sobre todo con lo que he disfrutado con el modo individual de la primera parte".





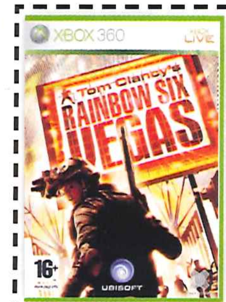
RAINBOW SIX VEGAS



Something Fishy: "Miles de neones luciendo mientras los enemigos se parapetan, disparan, se mueven. Es un juego brillante, sobre todo en su modo cooperativo, porque te permite juntarte con unos colegas y echarles la bronca si te dejan tirado en medio de las recreativas del Caesar Palace".



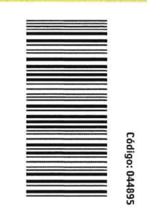
NÚMERO 1 SE LLEVÓ UN: 8,0/10





- Promoción válida hasta el 30 de abril de 2007. No acumulable a otras ofertas o promociones
- Consulta cuál es tu tienda más cercana en el teléfono 902 17 18 19 o en www.game.es

DE 69,95 A 64,95 €
SÓLO EN XBOX 360



Código: 044895



CALL OF DUTY 3 EDICIÓN COLECCIONISTA

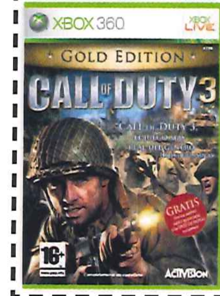
CON UN DVD ADICIONAL QUE INCLUYE ENTREVISTAS, TRAILERS, DOCUMENTALES...



Wanglerabbit: "Piso el riachuelo y me doy cuenta de que no tengo munición justo cuando veo un nido de ametralladoras. Silban las balas. Me agacho y veo pasar toda mi vida ante mis ojos como una película. Mis 'hermanos de sangre' que me despiertan. Estoy vivo. Milagro".



NÚMERO 1 SE LLEVÓ UN: 9,0/10



GAME by CENTRO MAIL

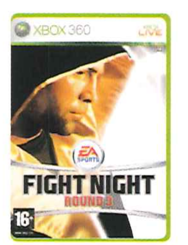
- Promoción válida hasta el 30 de abril de 2007. No acumulable a otras ofertas o promociones
- Consulta cuál es tu tienda más cercana en el teléfono 902 17 18 19 o en www.game.es

DE 69,95 A 64,95 €
SÓLO EN XBOX 360



Código: 043038





FIGHT NIGHT ROUND 3

WALES

A Placid Casual: "Proclamo a este juego como el mejor disponible para Xbox 360. Los gráficos son increíbles, la jugabilidad es enorme y definitivamente no hay juego más realista de boxeo que éste".





THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

01casey: "Con él se abrió la puerta a otro mundo. Esa puerta estará abierta durante muchos meses. Es la puerta para el resto de mis días. Juega a Oblivion para perderte en otra realidad".



¡DISFRUTA EN MODO COOPERATIVO!

CRACKDOWN

Nuevas formas de jugar y limpiar la ciudad

***Crackdown* es mucho mejor cuando alguien juega contigo. Hay montones de cosas que intentar, además de montones de personajes que ni sospechabas que existían, y que en este modo hacen su aparición estelar.**

HERMANOS DINAMITA

En el juego individual, es irritante cuando pones objetos y regresan a su lugar original si los dejas solos un ratito. Sin embargo, en modo cooperativo, te puedes organizar para que uno no pierda ojo a los objetos y el otro los va apilando. Hay mucha diversión colocando una pila de barriles explosivos en la playa. Prueba a apilar coches, lanchas, cuerpos... Cualquier cosa que tengas a mano.

1/ OXM Monobrow guarda la pila de barriles para estar seguro de que no vuelven al sitio de donde los cogiste. Mientras, OXM Verbs encuentra un cargamento extra de barriles y los trae a la fiesta.



2/ No se recomienda pasearse por encima de los barriles cuando están a punto de explosionar, pero OXM Monobrow es tan tonto que a él le da lo mismo. ¿Por qué no le pide un baile a su pareja?



3/OXM Verbs bombea unas cuantas veces a los barriles y los bomberos tendrán una fogata para acordarse toda la vida. Tampoco se te olvidará la imagen del cuerpo ardiendo de OXM Monobrow volando a larga distancia.

SURFEA SIN PARAR



El surf sobre el coche es un clásico entre los rubitos bronceados de las playas. Sin embargo, en ***Crackdown*** puedes hacer un montón de cosas sobre el techo del coche, especialmente cuando tu colega está conduciendo. Uno de los trucos que hemos perfeccionado fue conducir contra el sentido del tráfico y disparar a las ruedas de los coches justo antes de que choquen. Si vas recto, los otros coches girarán y volcarán fuera de la carretera. La otra actividad ingeniosa sólo la puedes practicar cuando tienes un nivel de habilidad 4. Coge el SUV y haz que tu amigo se siente al volante. Cuando llegues a un buen bache, presiona y suelta el botón B para activar la suspensión hidráulica. Verás cómo salís volando.



Y OTRO HUEVO

TIRA AL PATITO

Uno de los objetos favoritos en Realtime Worlds es el patito de goma. Han colocado uno cerca de la piscina del tejado de la fortaleza de Violeta. Sin embargo, puedes encontrar los otros más fácilmente en Funland, en el territorio de Los Muertos. Realmente no dañan en nada a los enemigos, pero son de lo más ligerito para conseguir el logro del disparo asistido. Este requiere que lances un objeto a más de 205 pies. Probablemente tendrás que alcanzar un nivel 4 de fuerza y tomar una buena carrerilla antes de lanzar pequeño amiguito amarillo.





HUEVO DE PASCUA

CARRERA DE LA MUERTE A LA 360

Todos conocemos las carreras cronometradas a pie, pero ¿qué pasa si la combinamos con una caza a muerte como el perro y el gato? Un jugador empieza la prueba cronometrada de forma normal, como la Ferris Wheel, y el otro tiene que derribarle por cualquier medio. Tienen que estar a distancia, pero puede probar a eliminar al otro jugador disparando con un rifle de tirador, granadas o cohetes.



TOMA LA AUTOPISTA

Hasta los primeros jefecillos de las bandas de Los Santos te pueden llevar un buen tiempo. Si quieres un poquito más de protección, consigue el SUV en la agencia y apárcalo fuera de su fortaleza. Probablemente no puedas conducirlo dentro, pero si tu compañero tiene nivel de fuerza 3 o más, ¡es capaz de coger tu coche y atravesar



el muro con él! Ahora puedes conducir alrededor de su base, anulando a los enemigos escondido detrás de tus cristales antibalas. El SUV no durará para siempre, pero sí lo suficiente para hacerles un buen destrozo.





HUEVO DE PASCUA



UN COMPLOT COBARDE

Este truquito te va a hacer ganar amistades. Eso sí, te vas a reír de tu colega con saña. Sólo tienes que estar seguro de que no está en la misma habitación que tú mientras lo preparas. Adquiere unas cuantas minas del cuerpo de uno de los enemigos caídos a un punto de recarga para tenerlas siempre disponibles en el inventario. Mientras tu compañero está realizando cualquier misión, dirígete a alguno de los marcadores para carreras y coloca un par de explosivos en uno de los coches próximos. Reta a echarse contigo una carrera y déjale que 'escoja' el coche donde has colocado las minas.



Empieza la carrera, déjale que se confíe. Entonces, cuando esté a punto de cruzar la línea de llegada, salta fuera de tu coche y detona las minas. Saltará en mil pedazos.

ORDENA Y MANDA

Hay más de una forma de limpiar la ciudad literalmente. Hay mini juegos que te ayudarán a mejorar tu habilidad cuando lances objetos. Encuentra un contenedor y una banda de malotes cerca. Mata a todos los enemigos, coge a tu compañero de partida y, por turnos, trata de introducir los cadáveres a distancia. El jugador que consiga una canasta a mayor distancia es el que gana (recuerda, aquí no hay línea de 6,25). Si tienes nivel 3 de fuerza, el perdedor tiene que arrojar el contenedor lleno de cadáveres al aire y el otro jugador puede dispararles un misil.



LOGROS

Hombre rueda de la Agencia (20GP)
Acelera y ajusta tu camino al de un conductor cuatro estrellas.
El rey del terror al volante (15GP)
Espabila y mata a 100 malos con el coche.
Alborotado de la Agencia (20GP)
Da puñetazos, patea, empuja y lánzalo todo hasta llegar al nivel de fuerza 4.
Escuadrón de bomberos (15GP)
Achicharra-asesina a 1.000 tipos de bandas.
Asesino aéreo (10GP)
Dispara desde el aire y mata a cinco mafiosos.
Limpiador de los Muertos (20GP)
Asesina a todos los miembros de Los Muertos.
Alborotador de nudillo al rojo vivo (15GP)
Mata a cien mafiosos con las manos o lanzándoles objetos.
Doble problema (10GP)
Dobla la diversión-completa la primera misión en modo cooperativo.
Primera sangre (10GP)
Elimina al primer de los 21 jefes de bandas.
Llévame a tu punto de recarga (10GP)
Desbloquea el primer punto de abastecimiento.
Experto en explosivos de la Agencia (20GP)
Pon bombas hasta que consigas un nivel 4 de habilidad.
Atleta de la Agencia (20GP)
Corre, golpea y patea todo a tu paso hasta conseguir un nivel 4 de agilidad.
El infalible de la Agencia (20GP)
Dispara a tu objetivo y acierta hasta conseguir el nivel 4 de Armas de fuego.
SuperAgente (40GP)
Alcanza el tope-consigue el nivel 4 en las cinco habilidades.
Vuela alto, muy alto (10GP)
Alcanza una altura de 120 pies o más.
Bombardero loco (15GP)
Mata a 100 enemigos con explosivos.
Agente Intocable (15GP)
Mata a 100 enemigos sin perder ni una vida.
Malabarista de cuerpos (20GP)
Mantén un cadáver en el aire durante cinco segundos o más.
Malabarista de coches (20GP)
Lo mismo y el mismo tiempo, pero con un coche, que pesa más.
El mago del salto infinito (10GP)
Ejecuta un salto de 5 segundos en un vehículo.
Autopista hacia el cielo (10GP)
Alcanza una altura de 80 pies o más en un vehículo.
Flipando hacia adelante (20GP)
Ejecuta múltiples piruetas hacia adelante con tu buga.
Conductor de trucos contrareloj (20GP)
Ejecuta varios trucos en 60 segundos.
El saltador inmortal (10GP)
Salta desde 100 pies o más y sobrevive.
El conductor de los trucos (20GP)
Ejecuta trucos, volteretas y saltos hacia atrás y hacia adelante.
Cazador de orbes (50GP)
Consigue 300 orbes ocultos.
Corredor libre (50GP)
Consigue 500 orbes de agilidad.
El hombre de la ganzúa (10GP)
Fuerza 50 coches de civiles o miembros de las bandas.
Maestro en Inteligencia de Los Muertos (10GP)
Localiza todos los dosieres de información de Los Muertos.
Maestro en Inteligencia de los Volk (10GP)
Localiza todos los dosieres de los Volk.
Maestro en Inteligencia de los Shai-Gen (10GP)
Localiza los dosieres de los Shai-Gen.
Limpiador de los Volk (40GP)
Extermina a los Volk. Que no quede ni uno.

NO TE LOS PUEDES PERDER

MARKETPLACE DIRECTORY

No tires tus Puntos Microsoft



JUEGOS XBOX LIVE ARCADE



1 ASSAULT HEROES

EDITOR/DESARROLLADOR: MICROSOFT **JUGADORES:** 1-2 **PRECIO:** 800MP

Se dijo: "Muchos colorines, explosiones, acción... ¿Qué más quieres para pasar una tarde como Dios manda?"

Puntuación: 8/10

100 Microsoft Points = €1.19



2 HEAVY WEAPON

EDITOR: MICROSOFT
DESARROLLADOR: POPCAP
JUGADORES: 1-4 **PRECIO:** 800MP

Se dijo: "Entra y pasa un buen rato. No te arrepentirás".

Puntuación: 8/10



3 DOUBLE DRAGON

EDITOR: MICROSOFT
DESARROLLADOR: TAITO
JUGADORES: 1-2 **PRECIO:** TBC

We said: "El juego mítico que influyó en todos los beat'em ups".

Puntuación: 7/10



4 NOVADROME

EDITOR: BUENA VISTA GAMES
DESARROLLADOR: STAINLESS GAMES
JUGADORES: 1-8 **PRECIO:** 800MP

Se dijo: "Un juego de coches muy cercano a un beat'em up".

Puntuación: 7/10



5 SMALL ARMS

EDITOR: GASTRONAUT **DESARROLLADOR:** GASTRONAUT **JUGADORES:** 1-4 **PRECIO:** 800MP

Se dijo: "Una maravilla de entretenimiento".

Puntuación: 8/10



LOS 5 MEJORES TEMAS DE XBOX 360

Hay un tema para casi cualquier juego de Xbox 360. Este mes los cinco mejores son...



1 **GOW MULTIJUGADOR** Precio: Gratis



2 **GDI TALENTOS** Precio: 150MP



3 **HALO 3 TV SPOT** Precio: 150MP



4 **TDU CLASSY** Precio: 150MP



5 **SMALL ARMS** Precio: 150MP



IMÁGENES DE JUGADOR

Hemos escogido los cinco packs de imágenes que van a hacer que tu tarjeta esté más bonita y reluciente.



1 **PACK NOD TALENTOS** Precio: 80MP



2 **SMALL ARMS** Precio: 100MP



3 **LOST PLANET PACK 2** Precio: 60MP

4 **SONIC PACK** Precio: 100MP



5 **X06 HALO WARS** Precio: 80MP

"LEVANTAR
AL DEPORTE ESPAÑOL
NUNCA FUE
TAN DIVERTIDO."

BALÓN DESASTRE.

De Lunes a Viernes a las 7h.

Busca tu dial en
www.radiomarca.com





XBOX 360 MULTIMEDIA

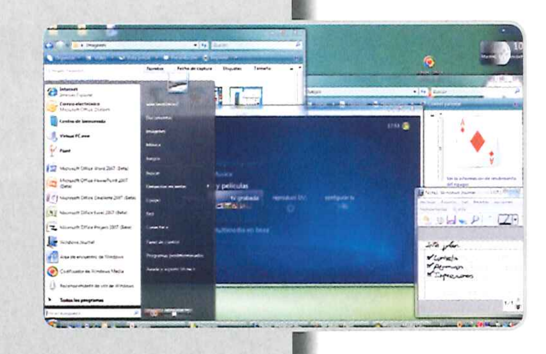
Si piensas que la Xbox 360 es solo para jugar no puedes estar más equivocado.

EL ABANICO DE POSIBILIDADES QUE NOS OFRECE la Xbox 360 no puede ser mayor. ¿Estás listo para exprimirlo todo? No te quedes atrás. Conoce todas las oportunidades que nos brinda la plataforma multimedia de Microsoft. La grandiosa idea que Microsoft ha dado forma en los últimos años es la pura interconectividad; es decir, que todos los dispositivos de los usuarios estén conectados en todo momento y en todo lugar. Gracias a las variadas características de la Xbox 360 podemos centralizar un sistema de ocio digital en nuestro hogar. Cada vez más, los productos de Microsoft adquieren el adjetivo de "compatible". Sin duda es un gran avance, pues la compañía pretende fusionar, dentro de lo posible, la consola y el Pc. Algunos ejemplos son: el volante de carreras, los auriculares y el mando de Xbox 360, que, mediante un adaptador USB para el ordenador, nos permite disfrutar de todos ellos en nuestro Pc.

»Tienes que mirar en Internet y en superficies comerciales

WINDOWS VISTA Y XBOX 360

DENTRO DE ESTA IDEA de conectividad, el software tiene un papel muy importante. El hecho de poder acceder a los mismos programas desde diferentes plataformas constituye una de los principales esfuerzos de la compañía por cumplir.
Windows Media Center es el sistema operativo que Microsoft lanzó al mercado enfocado al entretenimiento digital, haciéndolo compatible con una gran variedad de soportes (Pcs, portátiles, reproductores de bolsillo avanzados...). Pues bien, ahora es una de las mejoras que incorpora el Windows Vista. El todopoderoso gigante americano no ha querido dejar escapar la oportunidad de incluir uno de los mejores soportes de ocio en su último sistema operativo. Totalmente integrable con nuestra consola, gracias al sistema de conexión a la red que incorpora, no debemos dejar pasar la oportunidad de poder compartir cualquier tipo de archivo para reproducirlo en nuestro televisor de salón y en nuestro inmejorable sistema de sonido. La configuración es realmente sencilla: lo único que necesitamos es que nuestra consola esté enchufada a nuestra red local, ya sea por cable o inalámbrica. En el momento en el que seleccionemos la opción Media Center en nuestro Pc con Windows Vista, reconocerá automáticamente nuestra Xbox 360. Bastará simplemente acomodarse en el sofá, y con el mando universal de Xbox buscar toda la música, videos, fotos que tenemos en nuestro Pc para empezar a disfrutar.
El futuro viene orientado por una nueva generación de programas para Xbox 360. Casi todos son los que actualmente disfrutamos en nuestras plataformas Pc, como el Windows Live Messenger y un navegador para Internet. Aunque la idea más interesante es la posibilidad de jugar en red con diferentes soportes digitales. No hay que decir que el mercado puede suponer una auténtica revolución si los usuarios de Pc's pueden competir contra los de Xbox mediante el mismo juego.



WINDOWS MEDIA CENTER

Mi TV: Los usuarios pueden ver, pausar y rebobinar televisión en directo, utilizar la guía de programación electrónica, obtener información detallada sobre el espacio que deseamos ver, grabar contenido de distintos canales al mismo tiempo y disfrutar de la alta definición.
Mi Música: Podemos reproducir un CD y extraer su contenido para volcarlo en el disco duro, crear bibliotecas personalizadas de música digital, buscar la música que queremos reproducir en cualquier instante...
Mis Videos: Disponibilidad para reproducir videos de todo tipo, ya sean caseros o incluso de alta definición compatibles con HDTV. Lógicamente también podemos reproducir dvds comerciales.
Radio: Incorpora un sintonizador multifunción para que el usuario disfrute de un control total de reproducción de sus archivos, configuraciones sencillas que permitirán aumentar las capacidades de búsqueda en la frecuencia de emisión, así como la presintonización que permite el acceso instantáneo a nuestras radios favoritas. Todo ello, gestionado mediante el mando a distancia de Xbox.
Servicios en línea: Portal de Internet de Windows Media Center, donde podremos disfrutar de una amplia gama de productos en línea, desde programación de música y radio hasta descargas de películas, servicios a la carta y programación personalizada de deportes, noticias y entretenimiento digital.
Otros programas: Aquí encontramos las diversas formas para administrar los servicios multimedia. Entre otras cosas, permite grabar CD's o DVD's, hasta gestionar la transferencia de ficheros a un dispositivo portátil o extraíble.

Configuración: Accedemos al área de configuración general de Windows Media Center y todas sus características, como Mi TV, Mis Videos, Radio...
Guía de Programación Electrónica: Servicio gratuito que Microsoft pone a disposicion de los usuarios, a través del cual podrán conocer la parrilla de programación de los principales 20 canales de televisión en España: todas las televisiones nacionales y regionales más importantes, como MTV España, Veo TV y Net TV.



Microsoft facilita diariamente la información contenida en la Guía de Programación Electrónica y los usuarios podrán realizar búsquedas por tipo de contenidos, programas y series especificas, actor o presentador favorito, etc. Asimismo, podrán programar grabaciones de hasta dos canales simultáneamente (en los casos en los que el hardware permita esta simultaneidad).

SACA EL MAYOR PARTIDO A TU WINDOWS VISTA

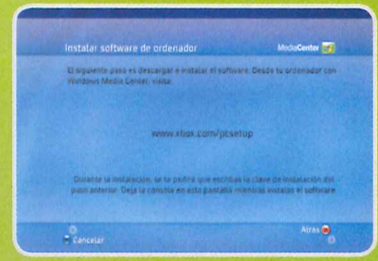
Os ofrecemos la guía paso a paso para integrar el Media Center del último sistema operativo de Microsoft con vuestra Xbox 360.

1. CONEXIÓN
Conecta la consola y el ordenador a la misma red local a través de un router o un switch.

2. MEDIA CENTER EN LA XBOX 360
Enciende la consola y navega con los gatillos hasta el menú de Multimedia donde puedes ver el apartado Media Center.
En muy poco tiempo aparecerán las opciones de configuración de red y la "clave de instalación" la cual hay que apuntar.



3. XBOX 360 RECONOCIDA
Descarga el software PCSetup de www.xbox.com/pcsetup e instálalo en tu ordenador para realizar la conexión entre ambos dispositivos. Introduce la "clave de instalación" que hemos apuntado previamente.



4. EL FIREWALL
Windows realizará varios cambios en la configuración y en el servicio del Firewall para facilitar el correcto funcionamiento.

5. USO COMPARTIDO DE ARCHIVOS
Configuración del Extender. Es la aplicación que facilita el uso compartido de archivos y carpetas entre el Pc y la consola dentro de una misma red. Obviamente es muy recomendable que pulséis "Sí" cuando os aparezca la pantalla.

6. ¡A DISFRUTAR!

PROBLEMAS CON LA CONFIGURACIÓN DE RED

Es muy probable que sea porque no cumplís con el esquema de red que tenéis configurado en el router. Investigad si vuestras IP's vienen dadas por configuración Dhcp o manual. Si es Dhcp (configuración automática) la consola debería entrar en la red local sin problemas, ya que el router le da todas las pautas de configuración para integrarse. Si, por el contrario, son manuales, tenéis que revisar la configuración IP en uno de los Pc's de la red local y cumplir con el esquema de red. Esto es: tenéis que inscribir las mismas direcciones DNS, puerta de enlace y la máscara de subred. Tened mucho cuidado, ya que la IP no debe coincidir con la de ningún equipo que estéis utilizando. Si esto ocurre, produciréis un conflicto de red entre los equipos, lo que genera un mal funcionamiento de la red. Hay que buscar una IP que no se esté utilizando.
Por ejemplo, si la IP de vuestro ordenador es la 192.168.1.100 y no hay más ordenadores en casa podéis probar con la 192.168.1.101.



Características principales:
Reproductor ACC, MP3, WMA y WMV
Conexión Wifi para compartir archivos
Almacenamiento: 30 GB
Radio FM

ZUNE

Bajo la atenta mirada de todos los expertos del gadget, el zune tiene un largo camino por delante. No cabe duda, el mercado es de Apple, el Ipod ha revolucionado las tiendas de todo el mundo convirtiéndose en un estándar del reproducción de bolsillo además de ser uno de los productos más imitados, tanto por diseño y tamaño, como por software. Microsoft tiene ahora la última palabra y de su nuevo producto depende desbancar la cómoda situación de mercado de Apple. Los números que la compañía sostiene implican la venta de un millón de unidades hasta el 30 de Junio de 2007 frente a los 67 millones que Apple ha comercializado en cinco años. Las puntos fuertes frente al reproductor blanco son el precio (unos 50 dólares más barato), la pantalla es 3 pulgadas más grande y radio con tecnología RDS que reconoce las emisoras automáticamente. El Ipod necesita un accesorio para disponer de radio. No obstante la principal característica es el Wifi, que permitirá reconocer los Zune que tenemos a nuestro alcance y ver lo que están escuchando. También es posible compartir música con otros Zunes aunque desaparecerá de nuestros discos duros sino pagamos la cuota por el tema. Sin duda la ventaja inalámbrica proporciona un nuevo método de compartición de música, videos y archivos que ampliará la diversificación social del aparato.

ZUNE

El concepto acuñado por la compañía, "Zune", no sólo es el aparato, sino también el software que se utilizará para la reproducción y adquisición de contenidos, mediante el cual podemos descargar música, películas...

El equipo de Zune: Zune ha sido desarrollado por la División de Entretenimiento y Dispositivos de Microsoft, dirigida entre otros por Robbie Bach, J. Allard (vicepresidente corporativo y jefe de la arquitectura XNA) y Bryan Lee (vicepresidente corporativo y CFO de la división). Al igual que sucede con el departamento encargado de Xbox, se trata de una oficina independiente del resto.

El futuro del reproductor es integrarlo con una consola portátil, que podría estar desarrollando el departamento de Xbox y por la cual Microsoft lleva trabajando varios años.



El reproductor se puso a la venta en noviembre del 2006 en EE.UU. Sin embargo, todavía no se encuentra disponible en España. Microsoft aún no ha anunciado oficialmente una fecha de venta, pero en la página web oficial de Zune está disponible desde 229$.

El disco duro de 30 GB tiene capacidad para 7.500 canciones, 25.000 imágenes ó 100 horas de vídeo. El servicio de música, Bazar de Zune, permite a los usuarios adquirir las canciones que deseen por, aproximadamente, 1 euro por canción. De este modo, se construye un pilar para una comunidad online, que permitirá descubrir y compartir música. El objetivo es conseguir una plataforma de conexión donde poder encontrar todo lo que se nos antoje, donde el usuario toma un papel especial, donde se recogerán recomendaciones, opiniones...

El proyecto ha contado con la colaboración de la industria musical para explorar nuevos modelos de distribución y promoción, que beneficien tanto a los artistas como al público. Al fomentar el intercambio de canciones, se logra una mayor difusión de los artistas más internacionales y también de los más independientes. Las canciones compartidas mediante la tecnología inalámbrica permiten al usuario conocer la música que desean adquirir, sabiendo en todo momento que lo que compran es lo que desean.

¡ENHORABUENA!

¡TU PREMIO ESTÁ EN CAMINO!

¡TU PREMIO ESTÁ EN CAMINO!

¡YA ESTÁ AQUÍ!

¡ENHORABUENA!

¡NUESTROS 10 GANADORES!

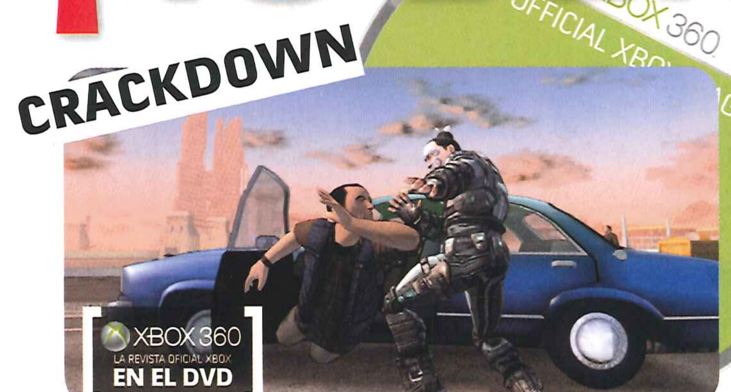
YA TENEMOS LOS 10 GANADORES DE BATTLESTATION MIDWAY, ¿estás entre ellos?

Juan Carlos Méndez (Tarragona)
Fernando Morales (Madrid)
Víctor Lopera (Almería)
Héctor Guadarrama (Segovia)
David Pérez (Barcelona)
Jorge Machado (Barcelona)
Alberto Ramírez (Madrid)
Ana Alonso (Barcelona)
David Lallana Pereda (Santander)
Pablo Carnicero (Zaragoza)

EN EL PRÓXIMO NÚMERO

¡13 DEMOS!

CRACKDOWN



BATTLESTATIONS MIDWAY



DEF JAM: ICON



GHOST RECON: AW 2

XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX
EN EL DVD

¿TE ACUERDAS DE ESTA IMAGEN?



PROJECT GOTHAM RACING 4

Uno de los juegos de carreras más esperados del año, y ¡ya os podemos daros todos sus detalles! No os lo perdáis en el próximo número.

SPIDERMAN 3



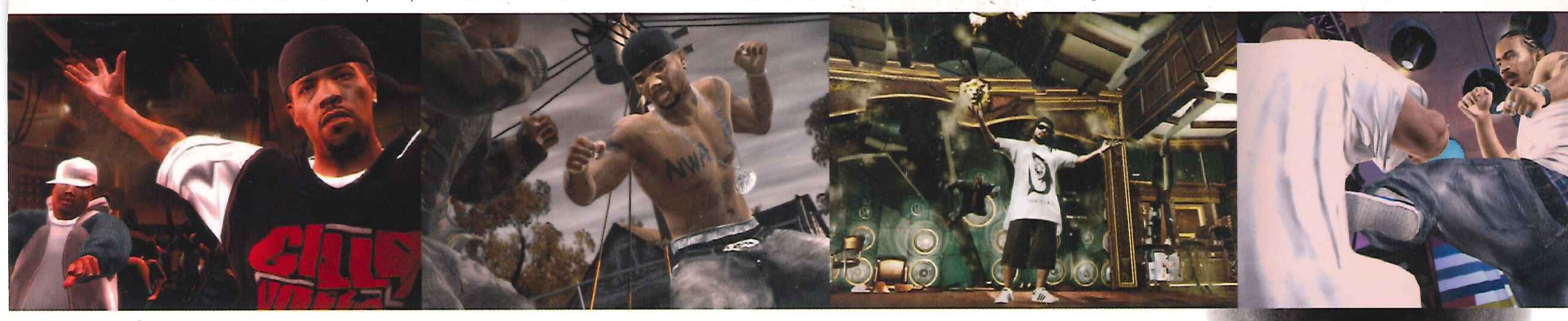
El superhéroe con más fans del universo. Marvel regresa para enfrentarse a su destino.

A LA VENTA
25 ABRIL



Acer AT2605 DTV
Innovación visual
acer
ACER AT2605-DTV
Y
XBOX360
LA PAREJA PERFECTA
ESTILO Y TECNOLOGÍA
Su pantalla en negro intenso, acabado metálico y líneas esculpidas ofrecen una excelente sofisticación a su entorno de visión.
VANGUARDISTA
Dos sintonizadores integrados, analógico y digital, la Guía electrónica de programas integrada y la solución Empowering Technology.
CONECTIVIDAD FLUIDA
Se conecta sin problemas en los sistemas de entretenimiento doméstico más avanzados y ofrece unos vibrantes efectos sonoros a través de sus altavoces estéreo integrados.
acer

Más de 20 artistas de Hip Hop 9 escenarios interactivos 6 estilos de lucha Sólo 1 alcanza la gloria Marzo 2007 www.defjamicon.com



El ritmo marca tu vida.

La música y los puños tu destino.

No tengo miedo.
La música es
mi mejor arma.
Decido mi destino.
Nadie puede
detenerme.
Peleo para convertirme
en un Icono.

ICON Def Jam















© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Def Jam®, Def Jam Icon™, and all associated trademarks and logos are used under license from DJR Holdings, LLC and Simcoh, LLC. "Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, the Xbox logos, and the Xbox Live logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "PlayStation", "PLAYSTATION", and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. INTERNET CONNECTION required for online play. Online play may not be available on all platforms. See product packs for details.